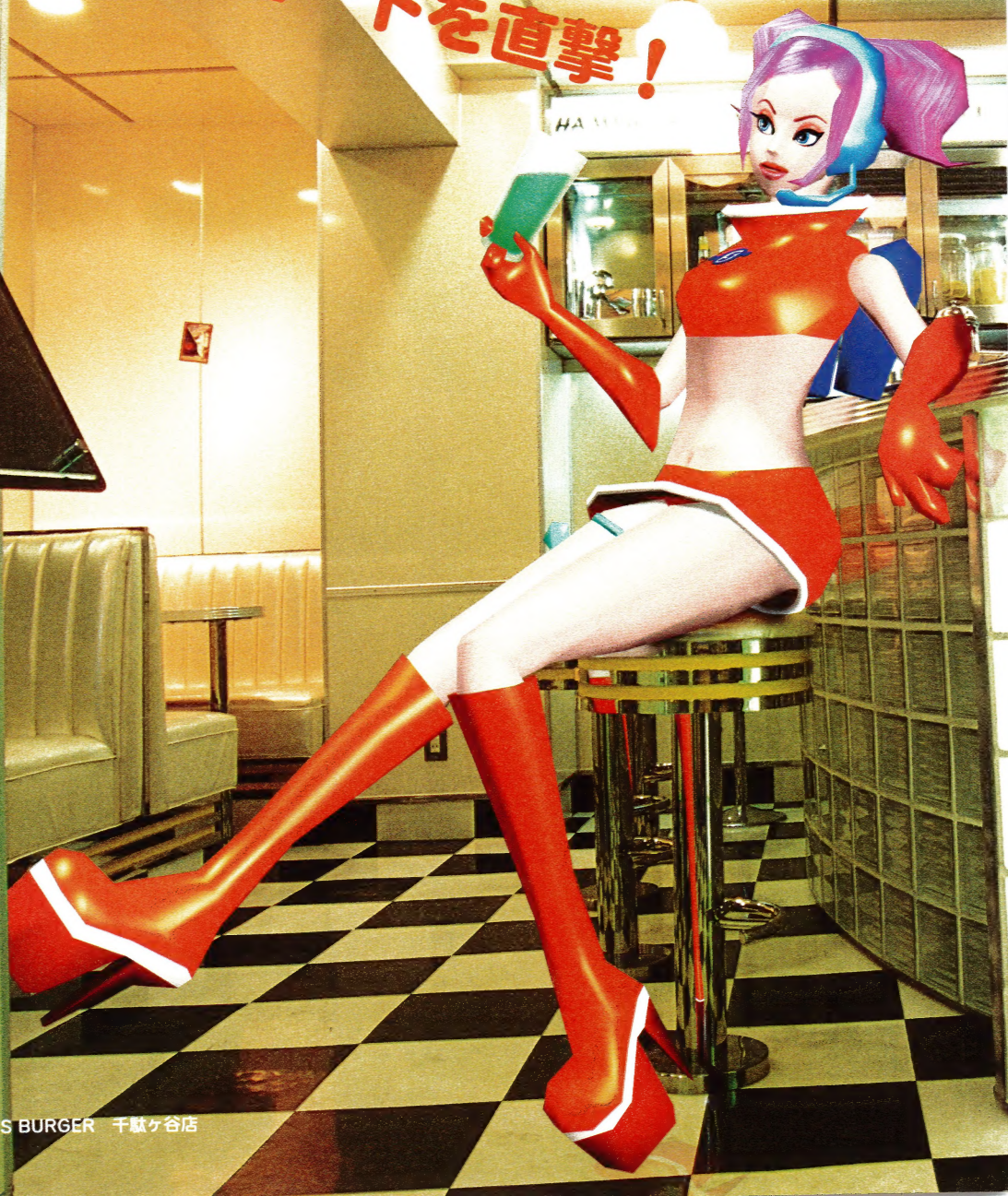
Dreamcast
5
スペースチャンネル5
ぎゅんぎゅんBOOK
4
3.5
3
2.5
2
HORIZONTAL
REZOLUTION
レッカ社 編

ぎゅんぎゅんBOOK

5
TM
スペースチャンネル5 TM
ぎゅんぎゅんBOOK

撮影協力／ONE'S BURGER　千駄ヶ谷店

ONE'S BURGER

東京都渋谷区千駄ヶ谷2-28-4
ワンズバーガー　千駄ヶ谷店
営業時間　8：00～23：00（年中無休）

99年12月、千駄ヶ谷にオープン。50年代アメリカンダイナーを現代風にアレンジした店内は、なぜか若い娘には「宇宙っぽい」と好評だとか。メニューはハンバーガーとフレンチフライ、ドリンクをセットにしたコンボが中心（800～1000円）。ジューシーパティとふかふかバンズ、タップリお野菜＆ポテトを、できたてで召し上がれ！

ペキンダックの次はハンバーガーに夢中!?

モロ星人を正気にかえらせたナイスなダンスと、「美味しい匂いがぎゅんぎゅんします」「巻かないでぇ～」など数々の名ゼリフで全宇宙の人々の心をがっちりつかんだスペースチャンネル5のカリスマリポーターといえば、もちろんうららちゃん。そんな彼女を、センダガヤにオープンしたばかりのハンバーガーショップで発見！　休日のアポなし取材にちょっと面食らった様子だったけど、笑顔でスタッフの質問に答えてくれました。

「最近のお仕事ですか？　たしかに以前より知名度は上がったけど、局アナという立場は変わらないから。相変わらずディレクターに怒られながら特殊報道ひとすじ。あ、そうそう、今度日曜の深夜帯で音楽番組始まるんですよ。スタジオじゃなくてハンディカム持ってクラブまわりするから、結局いつもとあまり変わらないんだけど」

お仕事の幅は着実に広がっているということですね。趣味のダンスがついに……。

「まあリポートショウでもダンスしてたんだけど（笑）。でもロケでよかった。スタジオだったら週末に踊れなくなるでしょ。一石二鳥ってやつね」

いつもひとりで遊んでるんですか？

「そう。ひとりで遊ぶのはナイトクルージングの基本だし、彼氏いないしね。いまは初恋の人捜しってとこですか。……あ、やばっ！　そろそろスタジオ入りなので、また今度！」

お忙しいとこすみませんでした。お仕事だけでなく、恋のほうもがんばってください！

「ありがとう。あなたもね！」

Contents

シブヤ発 流行通信

うららを語るときに欠かせないもの、それはおしゃれ。宇宙一のおしゃれリーダーとなった彼女のかっこよさのヒミツがどっから来てるのか、とっても気になるよね。そんな“うらら流おしゃれ”のエッセンスを集めたよ！

スタイリスト／いずむ彩
モデル／長松美沙子

Costumes of ULALA

うららのコスチュームはリポートごとに変化し、都合4種類。オレンジを基調にしつつ、各種微妙に異なるフォルムが、うららの中に潜むさまざまな魅力を引き出しているような……？すべてのコスチュームを完全解剖！

うららロケット

うららブーツ

うららマイク

★頭部にはつねにヘッドフォン付のヘルメットを装着。一年中リズムに合わせて体が揺れているので血行障害が心配。
★オリジナル指向の強いうららは、流行を採り入れるのも一度リアレンジしてから。最近はオレンジに凝りっぱなし。
★チャンネル5から支給されたマイクは無骨なので、顔の輪郭に合わせ自分でかわいく改造して使用。光線銃（テンションブラスター）に変形し、堅い柄の部分は鈍器にもなる。
★光線銃（テンションブラスター）は“ソウル・フライ（魂の高揚）”をエネルギイに変換してチューする銃。基本的にAボタンとBボタンでビームを撃つことになっている。
★座薬のかたちが情けないが性能は抜群のうららロケットは、高いところへ飛ぶときに便利なブースター。ただし長く火を吹くと尻が焦げる。
★愛用のオレンジ厚底靴はカカトがとがっていてすんげぇ危険。加えてダンスで鍛えた脚力があるので、テコンドー式の前蹴りなどを繰り出した日にはアレキサンダー・カレリン並に危険かも……。

光線銃（テンションブラスター）

ノーマルスーツ
パンツが見えちゃうミニスカ＆ノースリーブという、いちばん夏っぽいギャルミックス仕様のリポーターコスチューム。動きやすさを重視、超伸縮素材で作られている。関節稼働部が最大限に回るよう、裁断が工夫されていてグー。

シークレットスーツ

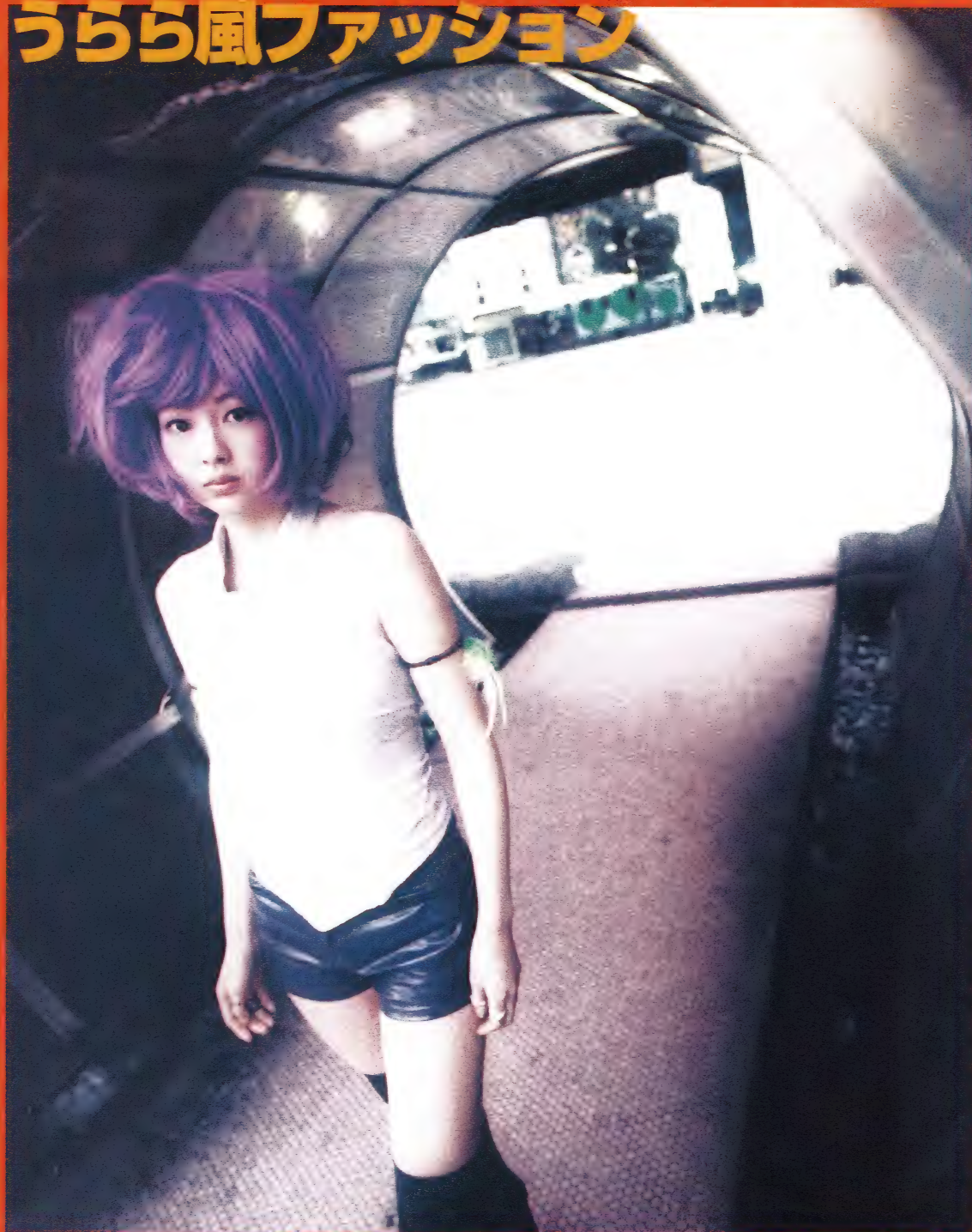
ミニスカートがショートパンツになっただけでなく、襟もなくなっていて、最大限の軽量化が図られていることがよ～くわかる。要するに隠密せんにゅう用というデザイン思想。通気性が高く、宇宙船や潜水艦のように気圧の高い空間での行動に向いている。

ゴーゴースーツ

袖も長いし裾も長い、完全な冬用パンツルック？　宇宙空間を高速に移動すると細かい宇宙のチリが接触して人体にダメージを与えるため、その事故を防止すべくリポーターの完全防御を図りデザインされたスーツ。金魚鉢ヘルメットは、空気のある場所では背中に収納しておく。

デラックスーツ

長袖＋ミニスカートという、ノーマルスーツ＋シークレットスーツな女サンタ的そそるコスチューム。アパレルメーカーの説明では「超々極薄の透明シートで露出した肌部を覆い、宇宙空間での活動にも対応した素敵なスーツ」なのだとか。また「紅い手袋は真空での寒さで手ががじかまないようにするための配慮」とのことだけど、そのせいでやっぱり女サンタに見えてしまう。

うらら風ファッション

オールナイトは光る素材で

クラブに行くなら、動きやすいショートパンツに思い切り背中のあいた光る素材のトップスをあわせてみたい。パンツと同色のウィッグが個性的。

撮影協力／bit tour's

オフはスポーティに

ポップな色使いとジャージ素材でスポーツテイストにまとめてみる。女友達とのウィンドウショッピングにピッタリのアクティブなコーディネート。

目指せ！ うらら

ぎゅんぎゅんコーディネート術

ここではうららっぽいエッセンスが詰まったアイテムを一気に紹介！　人気スタイリスト・いずむ彩先生のアドバイスで、着実にうらら度アップは間違いなし。おでかけ別に使い分ければ、着こなしの幅もぐ〜んと広がりそう。

SHOPPINGデートは彼と並んでかっこよく歩く

よくあるセットアップも、異素材のものをセレクトするだけでこんなにサイバーな雰囲気に！　レトロ感あふれるスタイルなので、リアルライフで着るにはちょうど良いバランスです。
（6ページで着用）

iza! CLUB!!

フロントは普通のデザイン、実は背中が大胆に開いたトップス。胸元が大きく開いたものだとコビた感じになりがちだけど、こんなデザインなら健康的なセクシーさを演出できそう。厚底サンダルをプラスすれば脚長効果バツグン！
（10ページで着用）

スタイリスト いずむ彩さん

「Spring」「BOON」などのファッション雑誌で活躍中。ストリート系・テクノ系の個性的なスタイリングに定評アリ。今回は、うららエッセンスと2000年トレンドをミックスしたコーディネートをセレクト。

スポーツスタイルでアクティブな休日

うららお気に入りのオレンジをメインカラーにした着こなし。「FOXY」は、人に流されない意志を持ったグラマラスな女という意味。ボリュームのあるスニーカーと合わせて。(11ページで着用)

ひとりで過ごすオフの日のスタイル

うららがゲーム内でもよく着ているタートルトップをイメージしたスタイル。スカートを定番のデニムにすると、街着としても違和感がない。

カワイめアイテムをプラスしていつもよりやんわりとキュートに

フリースに銀糸で星の刺繍が入っているところが、うらら的未来の着こなしのポイント。ピンクは今年一番の注目カラーです。起毛素材は女のコをかわいく見せるマジックが！

うららの一週間

スペースチャンネル5に勤務する激務の日々を、うららが綴ります。
貴重なうららの日記、じっくり楽しんでください。

にちようび

今日はクラブから生中継する仕事しかなかったので、夕方までひたすら眠った。近所のスペースダイナーの窓側の席で、ゴルゴンゾーラのかかったグリルチキンセットを手早くかき込んでから出勤。ひとまず局に寄って打ち合わせを済ませる。いつもの特殊リポートチームとまったくちがうスタッフが相手なのでちょっと新鮮だけど、少人数なのはここも同じね。私以外は全員男の人。この業界、かなりえっちぃな人が多いイメージがあったんだけど、私の場合は出逢う人すべてえっちぃ度が低いので助かる。まあ、仕事で会ってるから当然だけどね。本番前にはまたおなかがぎゅんぎゅん空くんだけど、ここでご飯を食べるのは効率が悪い。でもやっぱり好物のスペースチョコバナナを目の前にすると、ついつい手が伸びて……。やっぱりおいしい。口の周りを拭いて木星衛星軌道上のクラブ「UFO」へ突入！　この番組は『うららリポートショウ』のオートパイロットカメラが自動中継する仕組みとはちがって、ハンディカメラを自分で持って、店の様子を写すスタイル。現場は私ひとりだから、お客さんにもまったく警戒されずに取材ができるってわけ。建物の構造上今日はオートパイロットカメラを設置できなかったらしいんだけど、たまにはこうやってカメラを持つのもいい感じ。さて、この日は深夜0時から伝説のギタリスト「スペースマイケルシェンカー」(500年冷凍睡眠していたらしい）のギグがあるとかで、ものすごい人出。今まで聴いたことのない音だったけど何だかすっごくパワフルで気持ちよくって、とにかくみんなすごい盛り上がり。途中の休憩時間にノリのいい人達をインタビュー、「UFO」のマネージャーのコメントをもらう。みんなハッピーで楽しそう。私もドリンクを飲もうとしたら、また演奏が！　放映自体は1時間で終了したけど、結局朝まで盛り上がっちゃいました。

げつようび

朝まで踊ってたから本当は爆睡したかったけど、そういうわけにもいかない。今日からは『うららリポートショウ』。まあ入りが遅い（午後3時～4時でOK）から、そんなに負担にはならないんだけどね。局に入っていくとなんだかばたばたしていて、何事かと思ったらやっぱり事件！打ち合わせは行きがけにするからってディレクターに腕つかまれて、息をつく間もなく、アストロビート号に乗せられてしまった！　オペレーターのノイズ君が急なセッティングに追われている横で、私はメイクをしながら、ディレクターと打ち合わせ。ムーンパトロール基地が謎の爆発？　ひょっとしてテロ？　かなり緊張しながら現場に潜入したんだけど、結局、火もとを辿っていったら原因は宇宙ネズミがコードをかじった所から出火したことが判明。ちょっと拍子抜けでした。

かようび

前の晩あっさり帰れたこともあって昼まで爆睡。ゆっくりお風呂に入ったあと、行きつけのクラブのフライヤーを何枚かゲットして局に入る。どうやら今日は平穏無事らしくて、スタッフとゆっくり世間話をしながら緩く打ち合わせ。さっきゲットしたフライヤーを念入りにチェックしてみた。今夜はどのクラブに行こうかなー。今日は火星炭坑の労働争議（どうやら晩ごはんのおかずの量で揉めていたらしい）の様子を密着リポート。遊びに行った場所はヒミツ。

すいようび

だんだん日記の量が減ってきている。しかも文章に色気がない！　って言われてもな～。困ったな。日記なんて引き受けたのが間違いだったのかな？　プリンに書いてもらおうかな。だめ??　あ！　恰好のネタを思い出しました。今日、局を出ると前方からどこかで見たような男の人が歩いてくるじゃないですか！　あれはもしかしてジャガー？　でも声をかけようと思ったら脱兎のごとく駆け出して、あとをついてきた宇宙海賊の面々と一緒に逃走。最後尾にスペースポリスが３人いたので、また追っかけられていたんでしょう。あとは淡々と１日が過ぎておしまい。

もくようび

今週の「うららリポートショウ」はきょうでおしまい。ビシッと決めたい！　という私の意気込みを神様が感じとったのか？　待っていたのは、スペースコロニーにある「スペースナイアガラの滝遭難現場」からのリポート！　そういえば水中からのリポートなんてはじめてだぁ、と思っていると、オペレーターのノイズ君が"これを"と一着の衣装を差し出した。"リポーターコスチューム５号、ダイブスーツです" うーん、どこかの銀河救助隊のような地味なダイブスーツ。それを渋々と着る。しかし私が現場に着いた（潜った）ときには、生存者の乗った緊急脱出ポッドがこわれそう＆酸素なくなりそうという危険な状態で、我々特別リポートチームはほんとうに救助隊になってしまったのでした。詳しい救出状況を記すと本一冊になってしまうし、番組はみんな見てくれたと思うので、ここではこれ以上書きません。非常にシビレる１日でした。

きんようび

お休みで助かった。11時30分ごろようやくお目覚め。起き抜けにTVをつけると昨晩の連続事故のリポート。背中が痛い。TVを消して気分一新してみる。とくに友達からお呼びがかかることもなさそうなので、ひとりで出かけることに決めた。とりあえずフライヤーのチェック。きょうはクラブ「FIGHT」の"スペースコンボナイト"にしよう。逆算して４時ごろに家を出ることにして読書をする。テキストはモニタで読むことが多いけど「本」というのは持ったときに重量感があってなんか好き。チョコのかかってないスペースバナナをホットココアで流し込みつつ（同じかも）、金古達人の「528年目のハーフタイム」を読破。銀河スポーツ大会の様子を描いたドキュメント。あのときロッカールームでなにが起きていたのか？　ふだんのスポーツ新聞ではお目にかかれない迫力のあるノンフィクションで、ジャーナリストとして勉強になる一冊だった。家を出てショッピングへ。タイミング良く友人とばったり会って、スペースペキンダックを食べる。さあ、夜はこれから！

どようび

実は締め切りの都合でこの日記を本番前に書いてます。間に合うかな、不安です。きょうはこれからスペシャル番組（またまた生中継）なんだけどどうなることやら。その星人の事件のとき出演し損ねた「キーボードギャル」をゲストに迎えての「Astro Music 3rd Stage」。音楽番組のMCは初挑戦なんだけど、ダンスもさせてくれるっていうし、きゅんきゅんがんばっちゃう！　この本が出るころにはもちろん終わっているわけですが、とにかく楽しみです。それじゃ、チャンネルは、ず～っとそのまま!!

スペースチャンネル5

『スペースチャンネル5』 Dreamcast専用ソフト

1999年12月16日発売
5800円（税抜）
この本を読んでる人ならみんな持ってるよね。まだ持ってない人はショップへ急げ！　ちなみにスタッフの方は本体&コントローラをオレンジにペイントしてるらしいよ。

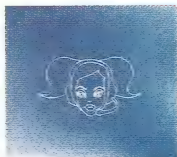
『スペースチャンネル5』 2000年セガカレンダー（非売品）

便利な卓上カレンダー。セガフリークなら是が非でも電話やPCの横に置いておくべき。だけどゲーム業界の人でも持ってない人多いらしいよ。

『スペースチャンネル5』 MIL CD（非売品）

オリジナルムービー（つまり圧縮してない、高画質！）をドリームキャストで鑑賞できるという優れもの。HPのクイズの賞品などで入手することができました。

『スペースチャンネル5』 体験版（非売品）

ゲームの序盤がプレイできる体験版CD-ROM。TSUTAYAや渋谷bit tour'sなどにある試遊台で体験できるモロ。飯田和敏氏の切ない恋が始まったのもここから！（詳細は41ページ）

『スペースチャンネル5』 REMIX TRACKS

2000年3月16日発売
2,000円（税込）
発売元：徳間ジャパン（株）
HIP HOP、Drmn'Bass、NY HOUSE……各方面で活躍するアーティストたちが、オリジナル曲をジャンル超越で大胆にリミックス！　ワープの飯野賢治さんも参加してるモロ。

『スペースチャンネル5』 TSUTAYAオリジナルピルケース（非売品）

TSUTAYAでゲームソフトを買うともらえたのがこのピルケース。女性や体の弱い人は大喜び。サプリメントやビタミン剤の携帯に便利です。

『スペースチャンネル5』 オリジナルサウンドトラック

2000年2月21日発売
2,625円（税込）
発売元：マーベラスエンタテイメント（株）
オリジナルの『MexicanFlyer』はもちろん、YMOに寄生したスネークマンショーを思わせるショートコントありで盛りだくさん。とくにヒューズのおでん～♪は必聴よん！

『スペースチャンネル5』 TVパニックオリジナル巾着（非売品）

明響社さんが全国展開しているゲームショップ「TVパニック」で『スペースチャンネル5』ゲームソフトを購入するともらえた特典。お弁当を入れるのにピッタリのサイズです。

水色のTシャツのうららはラメラメ仕様。モロ星人バージョンの胸には、モロ星人を型どったキュートなロゴが入ってるよ！

Tシャツ、サントラCD、リミックスCDなど『スペースチャンネル５』関連グッズが続々登場。非売品も含めて、いま一度グッズの数々をチェック！

グッズカタログ

『スペースチャンネル5』Tシャツ

各2,900円（税抜）
発売元：株式会社コスパ
キャラクターカルチャーアパレルな全国のショップ（ダンスパーティばかりじゃないぞ）や渋谷bit tour'sで販売中。

『スペースチャンネル5』モロ星人アーム人形（非売品）

東京ゲームショウなどのイベントで配布された空気注入式のビニール人形。どれがレアかよくわからないが、ゲームショウではダフ屋が3000円で売っていたとの情報あり。

『スペースチャンネル5』スペースTシャツ（非売品）

イベントでスタッフの方々が着用していたTシャツ。もちろん非売品。ブルーとピンクとネイビーの３色。誰かにおねだりしてもらうモロ〜。

モロ星人大予想

モロ星人ってホントはいいヤツだったんだ。よかった……。で、でもでも、モロ星人はいったいどこから現れたの？　普段はどーやって生活してるの？　と次から次へと出てくるナゾ。そこでどーしても知りたいという欲望の赴くまま、モロ星人研究チームを発足。その研究の成果をご覧あれ！

本書で紹介するモロ星及びモロ星人は、編集部の妄想によるものです。実際のものとは大きく異なるかもしれません。あしからずご了承下さい。

モロ山
モロ星人全体のえっちぃ濃度が高まると、火山が爆発してガス抜きをする。なのでたまってるときは標高が高く、抜けてるときはぺしゃんこになっているのら！
モロ大陸
極彩色の野原に包まれた毒々しい土地、それがモロ大陸。天然合成着色料入りの草木で編み物をしているうちに、人々はあんなにカラフルになってしまった！
これがモロ星だ!!
（モロ星想像図）
モロ星人はどこに住んでいるんだろう？　ブランクルーム？　んなわけないよね。星人というくらいだからきっとモロ星に住んでるはず。でもモロ星ってどこにあるの？　モロ星ダンはモロ星人なの？

モロ川
モロ星人が“水かけっこ”をして楽しむ隠れた人気スポット。川っぺりに落ちている「モロ干し竿」は、どうやら自らの濡れた体を乾かすためのものらしい。
モロタウン
モロモロとモロ星人特有のキュートな声が四六時中こだましていて、人口の多さを感じさせるモロ星人の町。いろんな種類のモロ星人が見られて実に壮観。もちろんチキュウにはないような建物がたくさんあり、なかではあんなことやこんなことをして日々楽しんでいる。うらやましい（ちぇっ）。

粘土MAP：姉川たく

図解！モロ星人（想像図）

モロ星人は実にすばしこい運動神経を持っている！　あの“穴からぴょこん”と出てくるスピードは並大抵じゃない！　いったいモロ星人はどんな体の構造をしているのかしら？　そんな疑問を一挙に解明、これがモロ星人のはじかし〜ヒミツです!!

モロ脳

踊らせビームを発明するくらいだから、IQが計測不能なほど頭がいい。なかでもブルモロは超理論派で、灰色の頭脳の主。

モロ眼

宇宙服のヘルメットとか虫のような複眼ではないかと思われているが、実はただの窓。中になにが入っているかは内緒だ。

モロ手

ちゃんと両方付いてる。まさしくモロ手。肩関節は埋まっていて見えないけどないわけじゃないぞ。握力は両手とも60kg。

モロ内蔵

超強力な胃酸で瞬時に食べ物を消化、超強力なアルカリ中和液で胃袋をブロック！　だからうんこもおしっこもしないのだ。

モロ耳

ちょっとした電波にもすぐにぴくぴく来てしまう超高感度アンテナ。おかげでブランクの洗脳電波にもイチコロだった。

モロ口

眼に同じく窓の中に入っていて口らしき穴がどこにも見えない。高い声から察するに、舌の回転は秒間60万回といったところ。

モロ皮

「なんとなくふわふわしている」との目撃談多数で、モロ星人の皮は毛で覆われていることに決定。虫干ししないとカビる。

モロ筋肉

脂身の少ない鶏のササミを食べて育った結果、ムダのない精悍な筋肉に（ボスモロ除く）。腕立て伏せ50回は楽勝だろう。

モロ脚

関節がチキュウ人に比べて一個多い（股関節と膝関節のあいだに！）のが特徴。50メートル走を4秒09で走る銀河一の快足。

兵隊モロ
コンバッ！　ちゃらちゃちゃらららっちゃらー、ちゃっちゃちゃらららっちゃらー。合衆国万歳！
阪神モロ
は～んしんたいがーす！　ふれ～、ふれふれふれ～。あーばあすやカケフのいたころはよかったな～！
床屋モロ
お客さんすぐ髪の毛増えるでしょ？　ばっさりすいちゃうけどいいスか？　シャギシャギっとねっ！
体育モロ
来い、イソップ！　うおー！　……伏見工のワル（本物）もいまやニホン代表監督か。出世したな。
柄モロ（フラワータイプ）
ぼんじゅうる、まどもわぜぇる。ふらんッすでワ花柄はとってもうつくしいですネ。あなたも花？
シェフモロ
基本はパンケーキです。いちど萩尾望都大先生の『ケーキ！ケーキ！ケーキ！』を読むことです！
新種発見!?（想像図）
ボスモロ・リーダーモロ・パーモロ・レッモロ・グリモロ・ブルモロ・イエモロ・ピーモロの８種だけではなかった！　色の組み合わせは自由自在、チキュウにはまだまだ未知のモロ星人がひそんでいるらしい。ここでは、研究チームが想像する新種を一挙に紹介！

こんなところにモロ星人？（想像図）

これはスタッフのひとりの母親の話なんですが、そのお母さんは夢を見ていたらしいんですね。で、讀賣ジャイアンツのユニフォームを着て、しかも肌がオレンジ色の「おまえはもしかしなくともジャ○ットか！？」というようなモロ星人が、お母さんの家を訪ねてきたんですって。オレモロ（オレンジ・モロ）は、「追われてるんです……今年も大量補強したのにぜんぜん優勝なんてできっこない順位に落ちちゃって、ファンの人が怒り狂ってるんです」と、実に情けない顔をしてテーブルに座りました。お母さんがお茶を出して玄関脇の小窓から富士見通りを覗くと、オレモロ監督（どうやらイメージ的には王貞治らしい。ホントは長嶋茂雄なのだけれども）を追う暴徒がダーッとギャートルズの原始人のように走っていったんだそうです。オレモロ監督も「大丈夫でしょうか」と不安げでした……というところで目が醒めたんですって。お母さんの旦那さんはもと一般紙のスポーツ担当の新聞記者で、プロテニスの大

モロ星人はやんわりとえっちいらしい

いたずらっコタイプで、風の吹くまま気のむくままに振る舞うのが得意なイエモロは確信的にえっち。文字通り風の子となって女子のスカートを……。

モロ星人はやんわりと酒好きらしい

花見の最中に土いじりの好きな自然派、グリモロの姿を発見。サラリーマンに混じっておちょこをいじる手元がおぼつきません。大丈夫かしら？

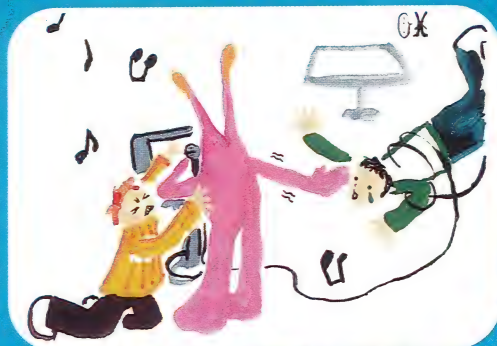
モロ星人はやんわりとアニメ好きらしい

体温の低い技術者タイプでクールなインテリのブルモロ、なかなか隅におけません。勉強の合間にアニメギャルの絵を描いて息抜きのようです。

物がよく家に遊びに来たりしていたそうですから、あながち現実味のない話でもなさそうですねえ。ってんなことあるかい！

しかしモロ星人のイメージってのは概してこんなもののようです。公式HPに寄せられた目撃情報を見ても「大宮ソニックシティ前で揚げ餃子食べながら唇を切って血だらけになっていた」とか（目撃者・rolenceさん）、「私の家にいきなり『3日間泊めてほしい』と荷物をさげて来ました。お礼にダンスを教えてくれると…断りました」とか（目撃者・you!さん）、そんなんばっかりです。筆者である私自身の目撃体験だと、いたずらっこのイエモロが、高円寺駅前ロータリーの噴水でばしゃばしゃと泳いだのち、元日の初詣運転で発車間隔があいているのをいいことに、線路に降りて走り回っていた（危険だから読者のみんなは止めて～！）というのがあります。しまいにゃ2番ホームと3番ホームのあいだでサッカーボール蹴ってパス交換してやんの。思いつき重視、ちょっとだけハメを外したい、すぐにスランプに陥る（同情してる間に忘れてるのでよけいむかつく）、なにかとなれなれしい、しょぼい買い物をする、妙なところでマニアックにこだわる、といった性癖があるみたいで、とくに貧乏な若者は遭遇率が高くなるので気をつけるように。逆に言うと遭遇したり発見したい人は貧乏暮らしをするとよし (^-^)ってことになりますかねえ。

さて、全国から集めた最新の目撃談をこのページにまとめてみました。6種のモロ星人ごとに内容がばらけているところがなんとも。モロ星人の隠れた生態がわかります！

モロ星人はやんわりと唄好きらしい

内気でさみしんぼうなモロ星人（柔らかいものをあげると喜ぶ）といえばピーモロ。マイクを持つと唄に夢中になってしまうあたりが玉にキズ？

モロ星人はやんわりと祭好きらしい

あわてもののレッモロ、チキュウ人の祭りに目を付けたらしく、さっそく太鼓にトライ。浴衣の女性に目もくれず、叩きまくっているようです。

モロ星人はやんわりと音好きらしい

空中に浮くものを見るとボーッとしてしまうスピリチュアルで風船好きなパーモロが、なんと気球レース中継の集音を担当。まじめに働いてます。

ぎゅんぎゅん
スペースチャン

放送局
ネル5
ぎゅんぎゅん来てます
なにがって宇宙放送がで
すよ、奥さん！　なんて
ったって、うららの踊り
はスペースチャンネル5
でしか見られないんです
からっ！　てなわけでが
ぜん脚光を浴びてる宇宙
放送局をcheck it out!!

スペースチャンネル5

SPACE CHANNEL5
商号：株式会社宇宙放送局第05号
従業員数：1234人（2499年現在）

いま、宇宙放送が熱い！　次元湾曲を利用した長距離放送配信システムにより直径約150万光年の広域に放送可能なスペースチャンネルは、100年前のチャンネル01創立以来爆発的に増え、いまや海賊放送まで含めるとおよそ300近くもあるのだとか。なかでも注目なのは、特殊報道番組競争で一歩リードした感のあるスペースチャンネル5（ファ〜イヴと発音）。モロ星人襲来＆ブランク事件の緊急生放送は「取材現場に突撃、事件の解決にあたる特殊報道番組」本来の魅力を全銀河の人々にアピール、特殊リポートブームの再来に貢献。同じ事件に絡んだチャンネル42も視聴率アップ（宇宙海賊放送局は視聴率が出ないのでわかりましぇん）らしいっす。前フリおしまい。

んでスペースチャンネル５ですが、たしかにこれまでは、視聴率のよくない、どこにでもあるフツーの民放スペースチャンネルでした。しかし前述のとおり、期待の新人・うららが、すべてを変えつつあるのです……。

経営理念
宇宙時代の開拓者たれ

チャンネル5で活躍するリポーターたち

うらら ulala

BIRTH : 2477.5.30
BLOOD : B
SEX : FEMALE

22歳。特殊報道番組「ulala's swinging report show !」のメインリポーターに抜擢されて以来、大ブレイク中の彼女の目標は「銀河一のリポーター」。同番組のディレクター・ヒューズ氏【43歳】いわく「あいつの踊りにはなんともいえない不思議な力があるんだな。うまく言えないけど」という抜群のダンスとジャーナリスト根性が女の武器！

スペースマイケル space michel jackson

BIRTH : なぞ
BLOOD : なぞ
SEX : MALE

500年前、そのダンスの美しさから「ムーンウォーカー」と呼ばれ崇められていた、銀河を揺るがすスーパースターにして、時空を越えるスーパーダンサー。しかしそのある意味全知全能の超人も、モロ星人の踊らせビームにだけはかなわなかった様子。なぜかスペースチャンネル5を気に入っているらしく、専属リポーターとして契約中。

特殊リポートチームのお仕事

特殊リポートチームとは、通常では行なえないような状況でのリポートを専門的に行なうチャンネル5のセクションのこと。ディレクターのヒューズ、オペレーターのノイズ（若干15歳！）、リポーターのうららを含むごく少人数で構成されています。その報道を支えているのが、宇宙中継艇“アストロビート号”です。事件が発生すると、特殊リポートチームはアストロビート号に乗り込み現場へ出撃。現場ではアストロビート号から司令を出し、リポーターをサポートしています。また、アストロビート号に搭載されている小型の宇宙艇“アストロビートJr.”が、さまざまな状況でのリポートを可能にしています。なぜかコックピット後部の踊り場で踊っても操縦できてしまう、フシギな乗物です。

アストロビート号
astrobeat

アストロビートJr.
astrobeat jr.

バングミchech!chech!

オハ！おはスペ

スペース小学生に大人気で、スペース担任の先生は毎朝これを見ておかないと子供たちにバカにされるという、恐怖の流行発信番組。視聴率低迷にあえいでいた暗黒の時代にも常時視聴率40％をキープ。ハードセクシーマン、スペースおばあちゃんなど、異形の出演者たちによるレギュラーコーナーは絶対に見逃せないっ！

マイコウのスペースイングリッシュ

英語は銀河の共通語！　ただしゃべれるだけでなく、おもしろい英語を話したい！　そんなあなたに送る超人気エデュテイメント番組がコレ。なんつってもスペースマイケルは500年前からネイティヴスピーカーだから、語彙が豊富のなんのってもう。ダンスを交えながら歌う会話で気分はダンスフロア！　ざっつびぃれっ♪

ulala's swinging report show！

もう説明不要の大人気番組。記念すべき１回目があ～んな大事件になるなんて誰も思わなかったし、あんだけすごいことがあるともうネタがないだろうと思うんだけど、うららちゃんがリポートするとコロッケ屋さんの大火事でも感動のクライマックスに達しちゃうからなんとも不思議。この本のスタッフも欠かさず見てます。

激釣り大魔塾

毎週火曜日夜7時30分から放送の「激釣り大魔塾」。スペースクンフーマンが、番組前半で釣った食材を豪快に料理する様が大好評！　彼の料理の腕前は「スペースワイド」のなかのワンコーナー「スペースお料理しま専科」でも見ることができますので、そちらもお楽しみにね。

子供ニュースチャンネル5

週末のキッズの話題を独占する「子供ニュースチャンネル5」は、毎週金曜日午後4時30分から、90分のワイド帯で放送中。子供が喜びそうなネタをぎゅっと濃縮、わかりやすく伝える手管は定番っちゃ定番ですが、そこがいいのかも。最近のヒットは「遺伝子組み替えによるナウマン象復活に挑む科学者たちの熱き戦い！」。

ex.　月曜日

4:54	朝はおはようスペースチャンネル5
5:45	ミュージックみかん
6:00	やじうま超特急
6:45	オハ！　おはスペ
7:30	アニメ「ムーンウォーカー」(再)
8:00	ラジタビーズ
8:30	スペースワイド奥さん時間ですよ！
10:00	ドラマ「今夜はビート・イット」(再)
10:30	セガラリーチャンピオンシップ ～ニホンラウンド～
11:30	デイリーリポート1130
12:00	昼はまるまるはなまるライフ
13:00	連続ドラマ「いばらの道」
13:30	連続ドラマ「スペースソープショウ」
14:00	午後のスペースワイド奥さんいらっしゃい！
15:50	ニュースリポート1550
16:00	ドラマ「ダイナマイト警察」(再)
17:00	マイコウのスペースイングリッシュ
17:30	アニメ「ぐっすんロボ丸」「わんぱくキング」
18:00	ボストークシネマ
18:54	「ulala's swinging report show！」 リポーター・ulala
20:00	クイズどこがちがうんですか!?
20:54	ショートニュース
21:00	ドキュメント現代
21:54	宇宙の車窓から
22:00	「star news station」 キャスター・susuki　valala リポーター・space michael
23:25	スポーツニュース2325
23:54	わんだふりゃ
0:45	カリスマリーグ銀河選手権
1:15	おしゃれ通信
1:45	スペースゲーム
2:15	深夜アニメ「ミニスカ看護婦」
2:45	サッカースペースリーグ 「サイケデリックス×モロンズ」
4:45	通販ショッピング

バーチャルセットで収録快調！

チャンネル５の番組セットは、実はバーチャル（仮想、つまり実際のセットはないってこと）なんです。この技術が採用されて以来、セットを組む時間やコストが激減し、効率よく番組制作ができるようになりました。

スペースチャンネル42

SPACE CHANNEL42
商号：株式会社スペースチャンネル42
従業員数：788人（2499年現在）

6年前から音楽放送・通信・出版を一手に担う「ミュージックカンパニー」に業態を大改革。アイドルシンガーのプリンを若者に向けた局のシンボルとして迎え入れ、リポーターに起用するなどして従来のマイナーイメージを払拭、食べ物やファッションなど特定の分野に強いという評価を定着させてます。今後ますますプリンの露出が多くなるんじゃないでしょうか!?

経営理念

独自性のある創造で未来に貢献

チャンネル42で活躍するメインリポーター

プリン pudding

BIRTH : 2480.09.05
BLOOD : AB
SEX : FEMALE

19歳。4年前にアイドルからリポーターに転向したチャンネル42のカリスマ。うららとのライバル関係がクローズアップされ、踊れるリポーターとしての人気も急上昇。アイドル復帰が噂されているけど、それって本末転倒かも(*^ ^*)。好みのタイプはどうやらジャガーさん？　らしいので、ファンの男子はかっこよくなるようにがんばろう。

バングミchech!chech!

とにかくミュージッククリップの質と量にかけては銀河一なので、全部の番組が要チェックだけど、どれかひとつということならやっぱりプリンもの。「スペース報道ショウ」だけでなく「超早起き！サウンドチェック&チェック！」「ミュージック地獄」などの音楽番組もグッド。

銀河流行案内42

プリンが銀河のおしゃれスポットやショウを案内するファッション番組。プリンの日常のディテールがわかっちゃうので、女の子の参考にもなる

トレモロ大作戦

ドリル奏法によるトレモロピッキングのジングルでおなじみ、ヘンテコギタリスト紹介番組。プリンのへたくそなギターを聴ける。たまりません

宇宙海賊放送局

SPACE PIRATES CHANNEL
商号：ナシ
メンバー数：不明

なにしろ儲けようって気がさらさらないイリーガルな（無免許、宇宙放送協会未公認）チャンネルなので、見たことないって人が多いかもしれないけど、ムダを削ぎ落としたドキュメント色の強いリポートはかなりキンチョーします。すごいです。リーダーのジャガーさんに心酔した視聴者が局員になることもあるとか。ただその手段は我々にはわかりましぇん。あしからず。

モットー
真実を伝えるのは我々だ

海賊放送局で活動（?）するリポーター

宇宙海賊放送艇 バッドチューニング号

bad tuning

違法な電波を発信する宇宙海賊の本拠。なので海賊がいっぱい住んでます。流線型ボデーと手動オペレーションシステムが古さを感じさせますが、運動性能はすごいんです。怪しい気配がぎゅんぎゅんします。

バングミchech!chech!

と言っても常に「緊急特別報道番組」しか放送しない（事件毎にサブタイトルは変わる）し、いつ放送するかもわからないので、とにかく怪しい事件が起きたときは、いろんな周波数帯をチェックするしか！　ブランク氏のような悪党は許さないぞ！　らしいですっ！

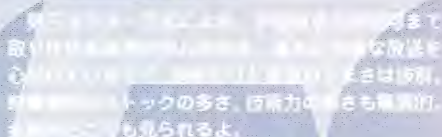
ジャガー64

「緊急特別報道番組」放送の合間に流れる、ジャガーの半生を描いた短編映画？　正式なタイトルがなく、ジャガーの推定出生年でこう呼ばれる

ジャガー jaguar

BIRTH：2464
BLOOD：AB
SEX：MALE

35歳。宇宙海賊放送局のリーダーにしてリポーター。噂ではジャガーはかつてチャンネル5の局員で、スペースシップ遭難事故がブランクの仕業であることを突き止め、クビになったのだとか。だとすると、真実を追求して海賊放送を続ける意図も納得。公の宇宙放送界を追われた悲劇の主人公は、うららちゃんの初恋の人に似てるらしいぞ。

ULALA VS PUDDING

超ビッグ企画 ぎゅんぎゅん対談 うらら(5ch)×プリン(42ch)

視聴者の人気を二分する、ふたりの対談がついに実現！　なんでどうしてふたりはリポーターに？　はたまた恋の結末やいかに!?　仕事からプライヴェートまで、濃ゆ〜い話題をぎゅぎゅーっと詰め込んでお送りします。

ULALA
やっぱりプリンちゃんもジャーナリスト魂を持ってるのね

うららちゃん、モロ星人の基地では助けてもらってありがとう。いちおう礼を言うわね。

えっ？　「助けてくれてもよくってよ」とか強がってなかったっけ。

……助けてほしかったに決まってるでしょ！　へんてこな踊りを踊らされてむちゃくちゃ恥ずかしかったんだから。

怒らない怒らない。ところでプリンちゃん、最近お仕事の調子は？

よく訊いてくれました。それがね、シングルを出すことになったの。

へー、すごーい。歌って踊れるリポーターってやつね。でもプリンちゃん、昔アイドルやってたから再デビューになるんでしょ。なんでアイドルやめたの？

ぐっ！　それは……まあ、路線変更ってやつよ。アイドルとしては十分レコード売ったから、もういいかなって事務所が判断したの。うららちゃんこそなんでリポーターに？

そうね。む……ジャーナリスト魂、ちょっと違うな。少し長くなっちゃうけど、いい？　10年前に私、スペースシップの遭難事故で宇宙に放り出されちゃって、そのとき私を助けてくれたのがチャンネル５のリポーターの男の人だったから、その人に憧れて。リポーターの仕事に敬意を払うようになったし、単純に助けてくれたことへの感謝の気持ちもあるし、それでチャンネル５が身近になったというのもあるし。そのリポーターの人のことがなんとなく気になってというのもあるしね。

ふーん。もしかして初恋ってかんじなのかな。

あぁ、そうかも。気になって昔の記録を検索したんだけど、全部削除されてて正体はわからずじまいで。最近似た人に会ったような気がするけど誰だろう？

もしかしてジャガーさんだったりして！　ハハ、まさかね〜……。

会ったらすぐに気がつくはずって、信じてるんだけど。声の裏返っちゃうディレクターでもないし、いまは獄中のブランク局長でもないし、長生きしすぎのスペースマイケルでもないし。

へっ!?　ほ、ほんとなの？　……えー！

なんでプリンちゃんそんなに狼狽してるの。

い、いや、別に。ふ〜ん、そうなんだ……。

多感な時期の淡い思い出って感じ。プリンちゃんは彼氏いないの？

いたら今ごろ写真週刊誌に追い回されてるじゃない！　10年来の親衛隊の人たちも悲しんじゃうでしょう？

そっか。そこにアイドル時代の遺産を背負っているのか。大変ね。

ああもう、だからアイドル時代の話は止め！

はいはい。話は変わるけど、他局で気になるアナウンサーって誰かいる？　私は88マン。危険を顧みず、ガス雲の中から素朴な感動を伝えるあたりはなかなかやると思ったけど。

う〜んと。こんなこと言っても信用してもらえないかもしれないけど、私けっこうスペーススポーツ１とかでサッカーよく見るんだよね。で、スペースカップなんかだとチャンネル01で全銀河中継するでしょ。その番組の始まるときのタチバナさんの実況がすっごい好きで。「2499年11月火星スタジアム。赤く染まったこの夕陽の向こうに、スペースカップ本大会への道が敷かれているのでしょうか」なんて語りから入るんだけど、もうそれ聴くだけで泣いちゃうの。こんなときばかりは民放スタイルの自分の芸風を呪いたくなるわ〜。

やっぱりプリンちゃんもジャーナリスト魂を持ってるのね。ちょっとだけ見直しちゃった。

当たり前じゃない、これでもリポーターの端くれなんだから。お互いにがんばりましょ！

PUDDING
へんてこな踊りを踊らされてむちゃくちゃ恥ずかしかった

スペースポートではじめて遭遇したモロ星人に対し、うららは「ごらんください宇宙人です！　後ろにいるのは踊らされた人でしょうか!?」と表現。まだこの時点では事件の様子がよくつかめていなかったことがわかりますね。ちなみに「レッツダンス！」の“ダ”は“デァ”という感じで発音してました。さて荷物仕分け室に行ったときは「多数の作業員が、踊りの渦に巻き込まれているということです」と、早くもうらら節爆発。またロビー2Fから発射台に向かう際には「跳びます！」という嬌声が聴けてナイスです。管制塔に進むと42チャンのプリンが現われて、ここでライバル初対決。うららは「踊りで勝負よ！」と気合いを入れて臨みます。リポート1の最後の舞台はロケット発射台。ココ☆タピオカとの対決シーンでついに爆発！「怪しい気配が、ぎゅんぎゅんします！」「あ、怒っています、激しく怒っています」と、ぎゅんぎゅん&繰り返しパターンを初披露、この時点ですでにうららスタイルは確立したと言えます。

次のリポートの舞台はスペースシップ。相変わらずうららは「今夜のうららリポートショウは、宇宙人の踊り暴れる『スペース豪華客船』から生中継でお送りします」と、モロ星人を暴徒扱い。ビュッフェでは「ビュッフェにやってきました。おいしいにおいがぎゅんぎゅんします！」で、二度目のぎゅんぎゅん発射！もしかしたらうららは「ぎゅんぎゅん」を日常的に使っているのかもしれません。ここでのボスはモロリ～ナ。「は、何かが転送されてきます！タコでしょうか、イカでしょうか？」「ボスがしくしくしています！　でもこれで、終わるとは思えません！　やっぱり、動きだしました！」てな感じでリアルタイムに実況されてます。怒ったモロリ～ナに、うららは舌に巻かれ「いやぁぁぁぁあん！　巻かないでぇ！」とエロっちく悲鳴を上げることに……。さらに「ぬるぬるします、激しくぬるぬるしています！」とかいうので、声だけ聴いてるとちょっとヤバイ。

リポート3はアステロイドベルト地帯が舞台。ここではジャガーやプリンとのスクープ合戦ということもあってうららのテンションは高く、再び「ぎゅんぎゅん」が爆発「テレビです！　とても大きなテレビがあります！　怪しい気配もぎゅんぎゅんします！」。モニタから出てきたのは中ボスのモロリン！モンロー！「ご覧下さい、モニタの中から何か出てきます。あ！　ぷるぷるしてる！　ぷるぷるしています！」「なんと今度は分裂しました！　ちょっとピンチの予感です！」と、ゼリーかグミのような言われようで、うららの軍門に下るのでありました。

いよいよ最終リポート。洗脳放送の発信源はなんとチャンネル5だった？　というわけで、自社を相手にかなりの激戦が予想されたこのステージ、やはりきびしい状況を反映したセリフが！「チャンネル5局長のブランクさん、罪のないモロ星人を操っていたのはあなたですね」「ワタシの踊りとマイクで、真実を暴いてみせるわ！」「みなさんこんばんは。今夜は、宇宙人襲来の真相究明リポートを、とことん、お送りしたいと思います。犯人はどうやらそこに座っている男のようです！」とブランクを告発したかと思うと、「あなたたちはブランクに操られているのよ！　目を覚まして！」と洗脳の解けていないモロ星人を諭します（収録スタジオに突入した場合は「『ダウンアップクイーズ』!!!!!!!!」もあり）。戦いはますますヒート。うららそっくりのイビラ相手に「ワタシが踊りで負けるもんかー!!!」と叫んで勝利すると、こう決めゼリフを。「ただの操り人形にリポートは無理だったようね」う～んかっこいい……。ついに、ブランクを倒したうららはラスト、「さあみんな！　銀河の果てまで行進よ！!」と、ハーメルンの笛吹き男よろしく去ってゆくのでありました！

うらら語録

うららの特異な言語感覚に病みつきになっている人も、実はうららのセリフを正確に覚えていなかったりするはず。ここでは、リポートの流れに沿ってうららの実況をダイジェストで再現。うらら、ハリキッテゆけ！　「了解！」

スペチャン
大好き♥
SHOOT!

Netscape: SPACECHANNEL5.COM2500

戻る
次へ
再読み込み
ホーム
検索
ガイド
画像
印刷
セキュリティ
Shop
場所： http://www.spacechannel5.com/
かきこみクラブ

公式ホームページで集めたファンの皆さんの声を紹介します！

『Mexican Flyer』大好き

このコーナーでは、ホームページに集まったファンの皆さんの声を紹介しますね。（　）の中は皆さんのハンドルネームです。「とにかくとにかく楽しいゲームです。でも、いまだにクリアはできてません。連打がどうもだめです。けど、アステロイド編がやっぱり一番好きかな。のりのり。『Mexican Flyer』着メロいれました。大人気！」（ヨータちゃん）「テーマ曲の『Mexican Flyer』がほとんど反則にカッコ良い。銀河一良かったです」（モロ星ダン）「お願いです。早くサントラ出して下さい！　仕事中に『Mexican Flyer』が頭の中をこだまして集中できません～」（倉沢ヒロ）という感じで、やっぱりというかなんというか、オープニングナンバーの『Mexican Flyer』（Original）』が好きな曲第１位に輝きました。35年前の名曲と言っても誰も知らねーよって感じですが、それが新鮮でよかったのかもしれませんね。

２位は18票で『１－１　ロビー１階』。最初のステージBGMだけにみなさんさすがに覚えがいい。そして３位は『パノラマ展望台（２－４）』です。「『スペースチャンネル５』の曲は、どれもノリやすくて好きです。中でも、モロリ～ナちゃんの曲と、『Mexican Flyer』がお気に入りです」（ましゅりん）。雄大なメロディが心地よい曲ですよね。

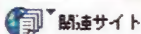
さて４位は14票で、４曲が並んでしまいました。「ラストバトル（ダンス？）、サイコーでした。壊れたサウンドシステムの代わりに、みんなが声をあわせ歌い、そしてうららと共に踊る……『もう、１人じゃないぞ…』何度やっても背筋がゾクゾクします!!ドリキャス買ってよかった」（ふるっち）「最後に皆の声が入る時に“とりはだ”がたった。素晴らしく感動した」（WAHI）モロ星人の基地突入やエンディングなど、ゲームの展開上ドラマチックな場面が強く印象に残ったというわけですねっ！　８位は11票の『メインアンテナ（イビラ）』。以下、ご覧のようになっています。

●好きな曲●

曲	票
Mexican Flyer（original）	47
option 「the reporter from S.C.5」	7
gingle 「swinging report show」	8
1-1　ロビー1階	18
1-2　ロビー2階	1
1-5　ロケット発射台	8
2-1　コクピット	4
2-2　ビュッフェ	2
2-4　パノラマ展望台	16
3-1　アステロイドベルト	14
3-2　秘密基地（突入）	5
3-3　秘密基地（内部）	9
3-4　秘密基地（脱出）	14
4-1　重役室	2
4-2　スタジオ	4
4-3　コントロールルーム	1
4-4　メインアンテナ（イビラ）	11
4-4　メインアンテナ（ジャイアントイビラ）	1
4-4　メインアンテナ（ブランクTV）	14
Ending	14
ジャガーのテーマ	8

（票）

Netscape: SPACECHANNEL5.COM2500

場所： http://www.spacechannel5.com/ 関連サイト

●好きなキャラクター●

うらら……67	イビラ……6	モロ星人（レッモロ）……1
ジャガー……26	スペース日本人……6	モロ星人（ピンク）……1
プリン……26	タイコマン……4	ブランク局長……1
ヒューズ……22	スペース犬……2	ハードセクシーマン……1
スペースマイケル……16	モロリ～ナ……2	スペース担任の先生……1
モロ星人……14	全員……2	スペース小学生（ミドリ）……1
ココ★タピオカ……8	リーダーモロ……1	みやべさんのコスプレ……1
ボスモロ……8	モロ星人（ピンク）……1	（票）

思い入れいろいろ

うらら一番人気です。堂々67票。うららの場合、「なんつったって、かわゆいじゃん!! 同じB型だし（笑）同性ながらほおずりしたくなるです」（ミアウ）「めちゃくちゃ可愛くて、スタイル良くて♪声も良いし、激ラヴ♪コスプレしたいです（笑）」（ちろる）と、女性ファンにも評判のいい、よくできた娘さんであるところが特徴でしょ～か？「うららちゃん」と呼ぶ人も目立ちますねー。

2位には、うららのライバルというか三角関係（？）のジャガーとプリンが同着です。26票。元アイドルらしく年季の入った媚びっぷりがちょっとだけうざいプリンは同性に嫌われるものと思ってましたが、蓋を開けてみたらそれでも女性から5票入ってました。ちなみに圧倒的多数を占める男性陣から意見を2、3。「キュートでセクシーだから。これはうららも同じだけど、なんか若いのに苦労してそうだから。芸能界でイロイロもまれたんだろうな、とか『スペース・プレイボーイ』で【衝撃！！元アイドル究極のギリギリショット】っていうグラビアの仕事もしたのかな……なんて」（ギンガメーン）「いやあ、男ならああゆう娘は好きなんじゃないかな？ うららの一生懸命さもいい。でも男ってプリンちゃんのような娘はほっとけないんだよねえ（笑）……不真面目な回答でスミマセン（爆）」（yasaki）「ハタチを前に元アイドルのレポーターに身を落とした原因が気になるじゃないですか。『スペースFRIDAY』にどんなスクープをされたんだろう」（ピストルズNo.5）……ウラのウラまで読んだうえで気にしている人が意外と多いのには驚かされました。こわれてるとかぼけてるとか色気があるというだけではないのですねっ！

一方ジャガーは男性・女性ともにまんべんなく人気を博しています。かっこよさがカリスマにつながっているんでしょうか。「全てにおいて、かっこいいから！」（MUNE）「30代にとても見えないから。あと声と（特に“チュー”の発音が素敵）尻（笑）」（NJR）「ズバリ!! ルックス。私もジャガーと踊りたい!!」（tomotomo）「カッコよくてダダンダン！」（C-CAT）。セリフ的には「ダダンダーン！」がベストらしいのですが、みなさん「好きなセリフ」には投票してくれませんでした。なぜに？

以下、ご覧のようになっています。モロ星人は票が割れてしまったのがちょっと残念。それでも単独で8票集めたボスモロはさすが。ボスの威厳ってやつですか。石原裕次郎みたいなもんなんでしょうか。ヒューズはどんどんオカマになっていくところが笑いを誘ったみたいですね。スペース犬は分岐のせいで会えない人が多いので、今後はファンが増えるかも？

Netscape: SPACECHANNEL5.COM2500

戻る
次へ
再読み込み
ホーム
検索
ガイド
画像
印刷
セキュリティ
Shop
場所：http://www.spacechannel5.com/ 関連サイト

●好きなセリフ●

セリフ	票数
ぎゅんぎゅんします（うらら）	43
私が踊りで負けるもんか！（うらら）	15
プリンで～す。リポート観るなら42チャン～（プリン）	12
とりあえず踊ってみたいと思います（うらら）	12
ステキィー！（ヒューズ）	11
パーララ、パラララ。ヒュー!!（被救出キャラ／ヒューズなど）	10
ぬるぬるします！はげしくぬるぬるしています！（うらら）	9
なかなかいいモロね。（ボスモロ）	9
ずっこけ大作戦か！　おまえは（ヒューズ）	6
thank you、Ulala（スペースマイケル）	6
チャンネルは、そのまま。（うらら・各ステージ合計）	6
え？　我々って洗脳されてるモロ？（ボスモロ）	5
わりと命中しました。（うらら）	4
卑劣にして卑怯、けど優雅（モロ星人）	4
ぁあああ～生徒たちがぁ～（スペース担任の先生）	4
あらかた救出しました（うらら）	4
なんじゃ、この黄色いやつらは!?（ヒューズ）	3
魂なきリポーターにうららが負けるか！（ヒューズ）	3
ジャガーーー（宇宙海賊放送局男子局員）	3
キャ～！　まかないでぇ～！（うらら）	3
～シューティン！（ヒューズ・各ステージ合計）	3
チューチューチュー（モロ星人／プリン合計）	3

続編もつくって！

同じセリフでも違う人が喋っていたり、ステージごとに違う言い方だったりするので、集計上それらをひとまとめにしてみました。けっこういい加減ですが、だいたいあってると思います。上から順に見ていくと、実にキャラの立ったセリフが多くてなんだか感心してしまいます。「“ぎゅんぎゅんします”などの数々の流行語を生み出した彼女は凄い！」（春樹）「“おいしいにおいがぎゅんぎゅんします”でキュンときちゃいました」（ero）というコメントを訊くまでもなく、渋谷Q-FRONT界隈では「ぎゅんぎゅんするね～」と語る人々が一日あたり10万人に達してるモロ（ウソ）。このホームページに寄せられた声を見ても、語尾を「モロ」にするのは基本形ですが、「棒読みのセリフが、ハートにぎゅんぎゅんくるから」（PEKI）と、当たり前のように形容詞に使う人がなかなか多い。この本のタイトルにもなってるし、「～モロ」をさしおいてスペチャン流行語大賞は「ぎゅんぎゅんします」に決定！

2位に入ったのはステージ4、対イビラ戦のあのセリフです。「イビラとの戦いでの一言は感動！」（軽音楽倶楽部 総統）。そうですか。感動しましたか。私もです（誰？）。強敵を前にしても諦めないうららと、難度の高い入力のカベにぶつかった自分をシンクロさせてしまった人が15人も……。ぎゅんぎゅん的なおおざっぱな言語感覚だけでなく、NEVER GIVE UP精神もうららの魅力なのですねっ！　以下うららを除くと、プリン、ヒューズ、ボスモロ、スペースマイケルといったメインキャストのセリフがずらっと並んでいます。マイナーなセリフでは「ジャガーーー」なんてのもありますね。ジャガーが登場したときのハモりですが、トリップ具合はなかなかのものです。マイコウの「ホゥ！」はうるさすぎて人気がありませんでした（笑）。

では最後に、続編への期待の声を拾ってみましょう。「『スペースチャンネル5』の2作目が出たらもちろん買います！　もしかして、そのときのタイトルはスペースチャンネル52？　チャンネル変わっちゃうじゃん！」（かずー）。……ハッ！　ホントだ。どうするんだろう???　今度水口さんに訊いておこう！　というわけで、今後も公式HPのチェックをよろしくね!!

飯田和敏のFirst Bit Love

～うららに恋しちゃったよ～

題字・イラスト／池松 江美
テキスト／飯田和敏(パーラム)

誰もが経験する甘く切なく熱い想い。それが、恋。でも、相手が人間じゃない場合、その想いはどの様に遂げられるのでしょう？　みんな大好きうららちゃんに恋をした一人の男のぎこちなくもピュアな行動を追ってみました。

#1「初体験」

1999年11月頃。ゲーム作家、飯田和敏は『巨人のドシン１』のプロモーション活動で日本各地を行脚していた。主に京都、大阪、神戸、仙台、八王子、横浜などを回ったのだが、ほとんどが日帰り。戻って、主な仕事であるゲーム制作（『巨人のドシン解放戦線チビッコチッコ大集合』2000年初夏発売を予定）をしなければいけないからだ。また、プロモーションとは言っても聴衆は各会場で平均すると40人程度。決して効率が良いとはいえない広報活動ではあったが、『ドシン』を販売するランドネットディディ社の立ち上がりの鈍さに神経がまいっていた飯田は、こうして自らの肉体を酷使することでしか、憂さを晴らす術がなかったのである。

キャンペーンが終了すると、飯田は完全に疲れきっていた。3年の長きに渡った『ドシン』制作中の不摂生で基礎体力が落ちているところに、この強行軍だ。彼はしばらくの間、まともな食事も摂れず、眩暈、動悸、息切れなど、典型的な自律神経失調症に陥り、絵に描いたようなヘロヘロ具合であった。それでも、働かざる者食うべからず。世の中、全く厳しいよな。

そんな超バッドなとき、カラフルなパッケージが施された１枚のディスクが飯田の手元に届いた。『スペースチャンネル５』の体験版ディスクである。飯田は小刻みに震える手で梱包をなんとか紐解く。なんつってもゲーム業界随一のホットでクールなナイスガイ、水口哲也氏の最新作だ。チェックしないわけにはいけない。朦朧とした意識で飯田はマニュアルの文字をなんとか追う。あ～？　音ゲー。しかも、ギャルなんだ～。なんか志、低くな～い？　どうしちゃったの～、水口さ～ん？　しかし、そんな印象はゲームを起動した瞬間に消し飛んだ。

「いいじゃん、いいじゃん、いいじゃん、チョーいいじゃんかっ！」このところずっと、ぼんやりしていた飯田の意識が久々に覚醒した。

＃2「もしかして、恋？」

なぜ、飯田は突然しゃっきりしたのだろう。彼は自問自答した。まず、このゲームはシンプルでとてもいいゲームだ。音楽も素敵。敵であるはずのモロ星人も可愛らしくて憎めない。でも、それだけじゃない。もっと強力なヒキがある。それは何か？　何だろう？　何だべ？　何すか？　体験版をプレイしながら沈思黙考することおよそ10時間。飯田はとまどいつつも、ある決定的な仮説を導き出した。

「俺、うららのこと好きになっちゃったんじゃないのっ〜？！　」

飯田はこれまで、バーチャルなキャラクターに魅力を感じたことがなかった。スーパー・キュートなバーチャル・ギャルを見ても「う〜ん、やっぱ俺はこっちの立体のほうがイイな〜」などとつぶやきながら、アイドル写真集のページをめくっていたものだ（お気に入りは奥菜恵）。

乳揺れ格ゲーに多少ソソられたことはあった。しかし、「対戦」という厳しい状況下においては、その魅力を存分に堪能することが出来ない。『スペースチャンネル5』のキュートさは、うららそのものの造形的魅力もさることながら、ゲーム全体の世界に充満している楽しい眩しさが、一回転してうららの存在に集約されている。一回転の強度はかなり高いよ。んで、ハートにズッキュンときっちゃったというワケだ。

しかしながら、バーチャル・ギャルに胸をときめかせることがないまま31年という歳月を送ってきた飯田にとって、うららを好きになるということ、それは、ある意味で長年かけて構築してきた価値観の崩壊を意味する。自然、防衛本能が働きなんとか恋心を否定しようとするのだが、好きなもんは好きだ。心から沸き上がってくる感情は抑えようがない。その夜、飯田はそんな心の動きに、動揺しつつ眠りについた。

翌日、一心不乱にうららの似顔絵を広告の裏になぐり描きしている飯田の姿があった。完璧にトランスしている。これはまさに恋する男の姿だ。飯田は自らに言い聞かせるように大きな声で高らかに宣言した。

「俺、うららのこと好きになっちゃいました！」

飯田和敏

体験版を送って下さってありがとうございました。

で、あの〜、実はね、うららを好きになっちゃったんですよ、マジで。
恋愛シミュレーション」には全然ときめかないんですけど、
の人に頼んでポスター貰っちゃったくらいうららのこと好きです。

こんな気持ち初めてなんですよ。人間以外のものを好きになっちゃったのって。
人じゃないので、どうやってアプローチしたらいいのか全然わかりません。

もううららちゃんを下さい」っていうか、作って売ってください」っていうか、うらら好きー」 ストーキングしたい

バカメールですいません。でも、ホントに好きなんですよ
くらい。

飯田和敏

＃3「ラブレター」

好きになったのはいいのだが、なんといってもお相手がこの世に存在しない人物である。どのようにアプローチするべきか、飯田には全然わからない。しょうがない、ラブレターでも書いてみっか。でも、誰に送るの……？　そうだ、水口さんだ！　なんつっても、生みの親だしね。

深夜に書いたラブレターは翌朝見直してから投函する、これ鉄則。しかし、飯田はそんな基本すら忘れてしまうほど、うららへの想いが加熱していた。彼は、一気呵成にラブレターを書き上げると、読み返すことなく、すぐに水口氏宛てに投函したのであった。

水口氏からはすぐに返事が届いた。内容は「マジ!？」の一言。水口氏としてもさぞ困惑してしまったことだろう……、と、ずいぶん後になってから飯田は述懐するのだが、そのときは恋愛街道真っ只中だ。この一言によって、飯田のうららへの想いは思わぬ方向へ進展していく。

#4「資金問題」

架空のキャラクターへの愛情表現はどのようになされるべきか……。同人誌の制作？　ファンページをWEBで立ち上げる？　悩む飯田がふと机の隅に目をやると、そこには『シェンムー』発表イベントで配られた女キャラのフィギュアがあった。そっかフィギュアね。いいじゃんフィギュア。フィギュア作るべ。よーしフィギュアだっー！　フィギュアは物（ブツ）として存在するからね。触ったり出来るしねっ！　色んな角度から眺めることが出来るしねっ！　話かけたりも出来るしねっ！　持ち運びだって出来るしねっ！　どこでもいっしょだもんねっ！　90年代の名著『デジタル・ビーイング』の代表的なフレーズ「アトムからビットへ」とは正反対のベクトルだが、それは単に矢印の向きが逆さになっただけのこと。文脈を大きく逸脱するものではないだべさ。そんな理論武装に１秒、次の瞬間、飯田は電話機に手をかけた。相手は『ドシン』のフィギュア制作をお願いしたことがある造形作家のＴ氏である。彼はフィギュアの制作を快諾してくれた。

ただ、ここでまた大きな壁が立ちはだかる。予算問題である。フィギュア制作の見積もり金額はウン十万。飯田は恋と金を天秤にかけてみる。圧倒的に恋のほうが重い。しかし、ない袖は触れないのも事実である。大ピンチの到来だ。

うーんギャンブル～？　飯田は学生時代パチンコに凝っていて、１年間程、その稼ぎだけで暮らした経験があった。もういちどチャレンジしてみるか？　当時、彼が得意としていたのはハネモノと呼ばれる機種で、この機種はギャンブル性こそ低いものの、確実に小銭を稼げるものだった（わりとね）。最近はコンピュータプログラムが「大当たり」を制御するセブン機が主流でハネモノを置いているパチンコ店はほとんどない。長いブランクを埋めるため飯田は『パチンコ攻略マガジン』（双葉社）を購入し、さっそく研究を始めるのであった。

#5「フィギュア完成間近！」

研究の甲斐があり、何とか資金問題は解決した（苦戦したようだが『攻略マガジン』が大いに役立った）。八王子にあるＴ氏のアトリエを訪ねると、まさに今、うららが実体化しつつあるというところ。いいぞ、もうすぐだ。興奮した飯田の目は血走っていた。彼のFirst Bit Loveはこのような形でエンディングを迎えつつある。これはこれで一応のハッピーエンドと言ってもよかろう。

ところで飯田さん、うららのフィギュアが完成したらどうするんですか？
「えっ？……………舐めんだよ」

ハッピーエンドは撤回だ。恋というメリーゴーランドの上で一生回っていやがれ！

フィギュア制作／HIDE

うららと

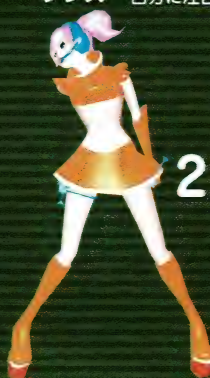
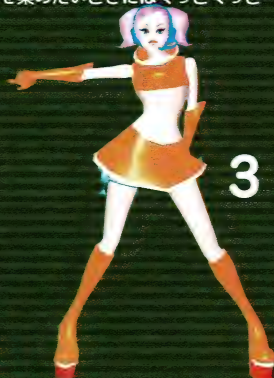
Let's DANCE!!

とにかくカッチョイイうららのダンス。見ているだけで「ワタシもちょっと踊ってみたいヨ！」って欲求がフツフツのはず。も〜、うららみたいに踊って踊って踊って〜!!

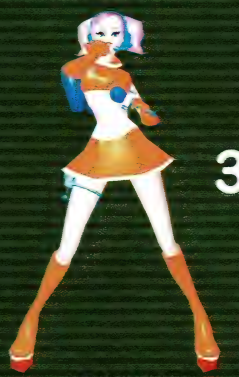
『スペースチャンネル5』公式キメダンス

チャンネル5の「5」をカラダ全体でアッピール。番組の最後はこれでバッチリ！キミも人生のキメどきに踊ってみよう。冠婚葬祭のシメにオススメ！

「良くて良くて良すぎるぅー！」ダンス

うららのしなやかさをフィーチャーしたダンス。最後は両手を宇宙に突き出してポーズ！　みんなの視線を釘付けです。ちょっと自分に注目を集めたいときにはぐっとぐっとーー！

ミギテを横に　振りかぶって～　ビシッととめる！　ミギテを曲げて～

「んーーダぁイナマイト!!」ダンス

うららのパワフルさがケッコウいいかんじのダンス。カラダの芯から強まります。力強い自分を演出したいとき、このダンスでうららのパワーをちょっと拝借してみては？

1 ミギテでグー！

2 ヒダリテでグー！

3 おまけにパンチ！

4 コブシを地面に～

UP!

LEFT!

SHOOT!

RIGHT!

DOWN!

5 6 7 8

ハイ、もどします！ チカラを抜きつつ パワーをためて～ ワタシがNO.1！

5 6 7 8

バシッとクロス！ 下からクルリと 上にあげて～ 負けるもんか！

うららを描こう！

ビュッフェのひみつ

うららを描きたいと思ったこと、ありますよね？　ってことでこのコーナーでは、うららの顔の描き方を伝授しましょう！　絵描き唄風になってますんで、適当にメロディつけて唄ってください。じゃ、スタート！

シチョーリツ

下がってるぞー

やる気あんのか？

うららー

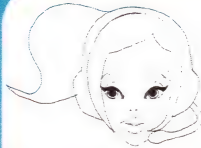
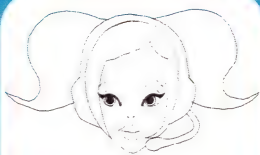
とりあえず、お皿に

盛りつけてみます♪

あ！ あんなところに
スペース・サクランボ！

なんなんだ、
この料理わあ!!

せ、せつないほど、

ステキィ～!!

あとはこんな風に色をつけてみてね！

教えてくれた人
宮部 由美子さん

スペースアートディレクター。世界観全般のディレクション、うららやプリンなどのキャラクターデザインを担当。「私はいつも眼から描くのでこういう描き順になりました。でもうららの顔ってムズカシイから私もうまく描けませーん。てことは、誰も描けないんじゃないの？」

モロ星人をつくろう！

いつでも、どこでも、どんなときも、モロ星人と一緒にいたい！　そんなあなたのために、モロ星人のおかあさん、もろまゆみ先生がモロ星人人形の作りかたを教えてくれました。さあ、あなたもモロ星人をつくってみましょう！

講師
もろ まゆみ先生

スペーストップデザイナー。モロ星人の生みの親。モロ人形にぴったりな素材をもとめて、よく布問屋に生地を物色にいくそうな。今回の「スペシャルモロ星人型紙」はもろ先生の直筆！

準備するもの

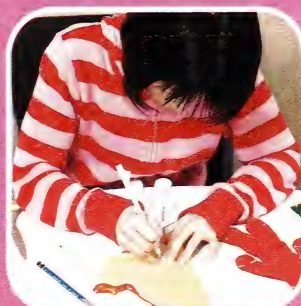
①着古しのTシャツ（作りたいモロ星人にあったカラーのもの）
②チャコペン（あるいは色鉛筆）③糸、針、まち針
④わた⑤ゴーグル用のよさげな生地（あるいは光沢のあるリボン）⑥ゴーグル用の塩化ビニール（なければ赤いフェルト）
⑦手芸用ボンド⑧ハサミ、カッター
⑨型紙（本誌カバー裏をかなり濃いめにコピーして使おう）
⑩モロ星人に対する深い深い愛情

モロのボディを切り抜きましょう！

1

まず型紙をモロ星人のとおりに切り抜きます。モロ星人のツノを線に沿って折り曲げた形で、布にあてて型紙どおりに線を引いていきます。型紙をまち針などで固定するとやりやすいです。布の裏表はお好みで選んじゃってかまいません。

2

線を引き終わったら、ぬいしろを5ミリくらい残しながらハサミで切ります。Tシャツならばまち針で固定させ、2枚を同時に切り抜けばラクチン！　関節の部分はぬいしろを無視して深く切り込みを入れましょう。

3

ボディの切り抜きが終わったら、次はツノ。色違いの布を使って、ボディ同様にツノ左右分を切り抜いていきます。人形に使う着古しTシャツを2色のものにすると、布を変えずに2色がいっぺんに使えて便利！

ボディパーツの縫い合わせをしましょう！

4

ツノパーツ4つをそれぞれボディに縫い合わせます。左右を間違えないようにしながら、細かめのなみ縫いで合わせていきます。几帳面な方は返し縫いでもかまいません。くれぐれも生地の表裏は良く確認しましょう！

5

ツノをボディに縫いつけたら、ボディパーツ2枚をまち針でとめてから縫い合わせます。縫いかたは細かめのなみ縫いで、根気よくやっていきましょう。どこかにあとでわたを入れる部分を3センチくらい開けておきます。

6

ボディを縫い合わせたら、布を返します。ツノや足、腕などはじの細いところから、鉛筆など細いものを使って返し始めるとやりやすいです。はじのほうをある程度ひっくり返したところで、ボディを一気に返します。

モロのボディにわたを詰めましょう！

7

さっき残しておいた3センチの穴からわたを詰めていきます。いちどにいっぱい詰め込まないで、ちょっとずつちぎって入れます。最初はツノや足先から詰めていきましょう。これも鉛筆なんかを使うと簡単です。

8

ある程度わたが入ったら、今度は形を整えながら詰めていきます。わたのボリュームはお好みで、好きなボディラインを構築しましょう。ちなみにもろ先生は、おしりにボリュームをつけるのがお気に入りです。

9

できあがったモロ星人を動かして遊びたい人は、関節部分のわたを少なめにするのがオススメです。ボディにわたを詰め終わったら、今度は穴をふさぎます。ぬいしろを中に挟み込んで縫っていきましょう。

モロのお顔（!?）ゴーグルの下準備です！

10

型紙のゴーグル部分を切り取って、赤いフェルトを型紙と同じ大きさに切り取ります。型紙を上にあててカッターで切るとラクチンです。切り取ったら、ハサミでゴーグルの角をまるくしましょう。

11

次にゴーグルの枠の中をハサミで切り抜いていきます。型紙をゴーグルにあてて、内側の線のとおりにカッターで切り込みを入れておくと上手にできます。切り抜くときは、角はまるくしておきましょう。

12

青いリボンを、ゴーグルの内側に合わせた大きさに切りおとします。リボン以外でも、よさげな色の生地があったらどんどんチャレンジしてみましょう。このへんがオリジナリティのカギかもしれません。

モロゴーグルをボディにつけましょう！

13

ゴーグルの枠と内側のリボンを手芸用ボンドで貼り付けます。リボンの上にゴーグルを重ね合わせるカンジでふたつあわせましょう。このとき、ボンドをつけすぎてはみ出ないように注意です。

14

今度は貼り合わせたゴーグルをボディに貼り付けます。実際にゴーグルをボディに置いてみて、付ける位置を十分確認してから手芸用ボンドでくっつけます。ボンドが乾くまではゴーグルを良く押さえておきましょう。

できあがり！

15

ボンドが乾いて、最後にモロ星人の体型を整えたらできあがり！　これでいつでもモロ星人と一緒です。お部屋に飾ったり、連れてお出かけしたり、だっこして寝たり……。モロ星人と楽しいひとときを過ごしましょう。

スペース チャンネル5 あらかた攻略

モロ星人地球襲来事件をおおかた解決して、
踊らされたチキュージンもわりかし救出する、
『スペースチャンネル５』あらかた攻略！
チャートも譜面もアドバイスもあって、
おおむね役に立つ気配です。

SYSTEM

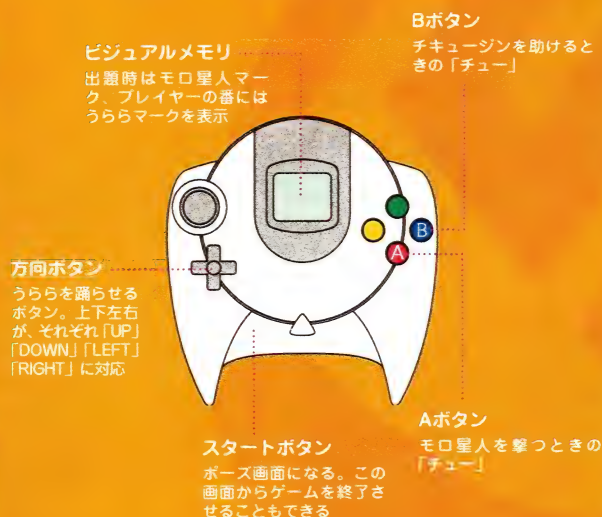
このゲームをプレイするうえで大事なのは、何と言ってもリズム感と記憶力。

でもシステムや特徴をちゃんと覚えれば、さらにゲームをスミズミまで楽しめるのです！

ADVISE

システム&アドバイス

基礎知識

プレイ中の基本操作

できるだけ音を大きく

モロ星人の声とBGMをよく聴くことが、ミスを防ぐ秘訣。ボリュームを大きくして、うららになりきってノリノリ楽しもう。

モロ星人の声だけでの出題もある。音を大きくしていないとわからないかも

ニュース速報は最大のヒント

画面上部にときどき表示されるニュース速報は、次の問題のヒントになっていることも。見逃さないように！

速報の内容はディレクターが声で知らせてくれるので、文字を読む余裕がなくても大丈夫

オススメ！ コントローラの持ちかた

コントローラをひざの上などに置いて、写真のように左右の人差し指と中指で方向ボタンとＡＢボタンを押すと押しやすい。ボタンを押すときは、パチッパチッと元気よく押そう！

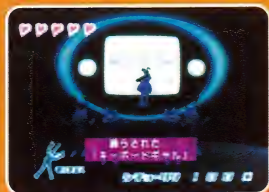
チェンジマークをよく見ておく

画面左下に表示されるモロ星人マーク。これがうららマークに変わったら、ボタンを押し始めて！

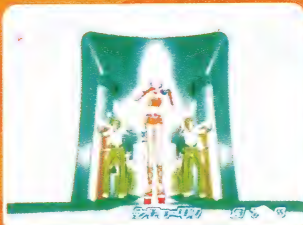
いつも同じタイミングでうららの番がまわってくるとは限らない。よく見て！

モードの違いによる注意点

DANCE

　モロ星人の踊りとリズムを覚え、うららがそれと同じ踊りを返すモード。モロ星人は踊りながら「アップ、ダウン、チュー」というように声を出すから、目と耳の両方で覚えていけば効果的。ミスできる回数もステージごとに決まっていて、ハートがなくなるとモロ星人に踊らされている人々を助けることはできなくなる。

「チュー」で使うのはAボタンだけなので、画面を見ずにプレイすることも可能。挑戦してみる？

ハートがなくなっても…

実はハートがなくなってしまっても、ゲーム自体は先に進める。ただし、ボスとの戦闘時にハートがなくなると、その時点で即番組打ち切り（ゲームオーバー）になってしまう。

ハートがなくなって、オドリビトの救出に失敗すると……

移動時のBGMやうららの踊りが、とてもかっこ悪くなる（涙）

SHOOTING

　次々に現れるモロ星人をひたすら撃ち落とすモード。モロ星人が出現した方向のボタンを押してから、モロ星人の数だけAボタンを押していく。たまに出現するチキュージンに対しては、Bボタンを押して救出しよう。

出現方向は基本的に「UP」「RIGHT」「LEFT」の３方向のみ。もちろん、問題と同じリズムでボタンを押していこう

ボタンを押す数は、モロ星人やチキュージンの数と同じなので、見た目にもわかりやすくて安心

モロ星人とチキュージンの見分けかた

モロ星人はビームガンを持っているので、手元が光っている。一方、チキュージンは頭上や胴体に光る輪がついている。よく見極めて、A・Bボタンを押し分けよう。

SYSTEM & ADVISE

シチョーリツのヒミツ

シチョーリツアップの要素

　画面右下に表示されているシチョーリツは、プレイの評価点のようなもの。問題を正解すれば上がり、ミスをすると下がる。ちなみに、チキュージン救出系の問題で正解率が高いと、リポートクリア後に表示されるレスキュータッセーリツもアップ。さらにはヨソーシチョーリツも高くなるというワケ。

★ノルマシチョーリツ
ステージクリアに必要なシチョーリツ。各リポートごとに設定されていて、ステージ終了時、これに数字が満たないとゲームオーバー。

★サイコーシチョーリツ
リポートクリア後に表示される。そのリポート中の瞬間最高シチョーリツがこれ。

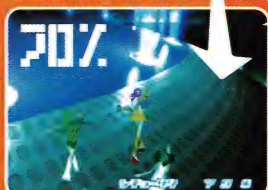
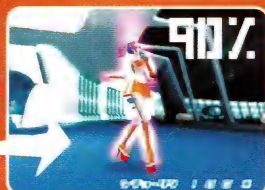
★サイシューシチョーリツ
ステージをクリアしたときのシチョーリツ。これがノルマに満たないとゲームオーバー。

★ヨソーシチョーリツ
リポートクリア後に表示される。次のリポートは、このシチョーリツからのスタートになる。

シチョーリツによる変化

コースが変わる！

　全ステージクリア後に2周目（エクストラステージ）をスタートすると、シチョーリツによって進路が分岐し、新しいステージに進めることも可能に。新しいコースには、最初のプレイでは出現しなかったキャラクターにも会うことができたりする。

例えばリポート1のロビー1F。Act.3終了時のシチョーリツによって…
90%以上なら、そのままロビー2Fへ進むことになる

79%以下だと、1周目と同じ管制塔コースをたどることに

80～89%だと、荷物仕分け室へと分岐していく

オドリビトが変わる！

　リポート1のロビー2Fと、リポート4の廊下では、シチョーリツによって出現するオドリビトも変わる。彼らの詳しい出現条件は、このあとのコース別攻略ページで紹介。

エクストラステージでもシチョーリツ90%以上だと、スペースマイケルが登場

同じ場所でも、シチョーリツ89%以下だと、チャンネル5警備ロボが出現

うららが光る！

　シチョーリツが95%以上になると、うららがピンク色のオーラを身にまとう。これぞ、スーパースペースリポーターの証!?　だいたいリポート1から順調に正解していけば、リポート3終盤あたりで、うららが光り始めるカンジ。

激しいダンスと真実への渇望で、うららの魂が急激に高揚し始めたのかも!?

レスキューのポイント

ピンポイントで救出する

SHOOTINGモードで、チキュージンにBボタンビームさえ当てれば、その問題のほかのコマンドでミスしても、そのキャラクターを救出したことになる。つまり問題自体はミスしても、救出することは可能ということ。この本ではこれを「ピンポイント救出」と命名。効率よくキャラクターを救出するためには必須のテクニックなので、よく覚えておこう。

リズムが狂わないよう「←A」「→B」の順でボタンを押し、右方向のキャラクターのみを助ける。問題自体はミスしても…

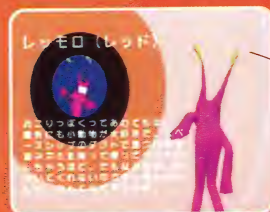
右方向のキャラクターは救出されているので、うららの後ろにしっかりついてきてくれます

移動時のダンス

モロ星人に踊らされている人々を助けると、うららのバックダンサーになって、次のActへの移動シーンを華やかに盛り上げてくれる。

DANCEモードでオドリビトやガッキビトを助けると、彼ら特有のパフォーマンスが！

キャラクタープロフィール

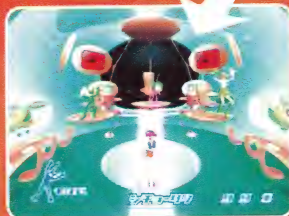
救出したキャラクターは、キャラクタープロフィールに図鑑として登録される。ここでは、各キャラクターの隠された事実が明らかに！

キャラクターは方向ボタンで回転、LRボタンで拡大・縮小させてご自由にお楽しみください

ミスをしないと出現しないキャラクターも！

最初から最後まで全問正解でクリアしても、すべてのキャラクターは救出できない。ミスしたときにだけ出現するキャラクターが何人かいるので、全員助けるためには、ときには失敗もしないといけないというワケなのだ。

ex.

例えばリポート2のコックピット。まずモロ星人たちが出現するが、この問題で……

✕

失敗すれば、次の問題でスペースシップクルー（女）を救出することが可能に

正解すると、スペースシップクルー（男）が出現。全問正解すると、ここでは同じ人しか出現しません

譜面とリズム

譜面（コマンド表）の見かた

出題される問題は一部を除いて8拍構成。7拍目までにコマンドが入り、8拍目でうららの番に交代（以下、これを8拍目チェンジと表現）。出題には半拍ごとにコマンドが入ってくるものもあり、7拍×2で14回、ボタンを押すタイミングがあると考えるとわかりやすい。そのため、本書では1拍を2分割し、始めの半拍を表、次の半拍を裏とした譜面を使ってコマンドを掲載。また8拍を超える長さの問題は、上図の3のように2ラインで1問としてある。つまり、2ライン目の1拍目が9拍目になる。

リズムの取りかた

まず、基本の8拍の感覚をしっかり覚えよう。「1、2、3…」と声に出して数えてみるとリズムが取りやすい。コマンドの間が何拍か開いている場合はミスしやすいので、1拍を「ウン」と数えてリズムを取るのがオススメ。例えば左図3問目、1拍目で「↑」を押したあと、2拍目の表から「ウンウンウンウ」と数えて次の「ン」でAを押せば、3拍半の待ちも正確にコピー。つまり「ウ」が半拍になるので、1拍の頭に「ウ」を挟んで「ン」のときにボタンを押せばうまく裏打ちになるのだ。

ミスすると次の問題が変わる！

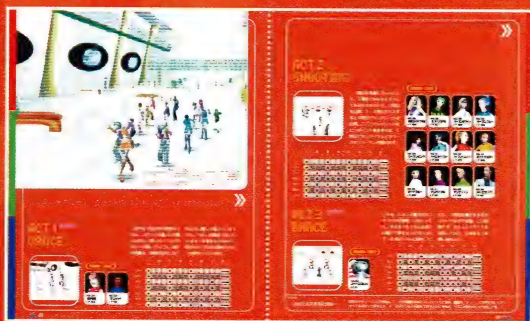
問題をミスすると、次に出題される問題が変わることが多い。ミスした場合、次の問題は前と同じか、簡単なものになる傾向が強いようだ。ちなみに、攻略ページに掲載している譜面は、完全正解時のものになっています。

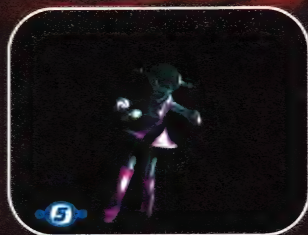
完璧にこなせるようになったら、わざとミスして違ったリズムの問題にチャレンジ

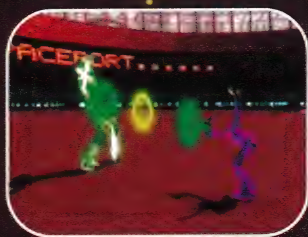
ページの見かた

「スペースチャンネル5あらかた攻略」は、モロ星人の出題を譜面で掲載しつつ、各ステージに登場するチキュージンもわりかし効率よく救出できるよう紹介して、ゲームを快適に楽しむ方法をガイドするモロ（たぶん）。

全体MAPページ

各リポートごとのストーリーやゲームの流れを紹介。ゲーム中にうららが進んで行くステージをフローチャートで図解して、その条件を掲載しています。

コース別攻略ページ

ステージをダンスモードとシューティングモードにわけ、そこで救出したい人と譜面（コマンド表）を掲載。ハートはダンスモードでミスできる数を表わしています。

10年前に起こったスペースシップ遭難事故は、まだ誰の記憶にも新しい。多数の乗客が宇宙に投げ出されるという大惨事にも関わらず、その全員が無事に救出されたのは奇跡ともいえた。

事故遭難者最後のひとりである少女を救出したのは、現場を取材に来ていたスペースチャンネル5局の若いリポーターだった。これをきっかけに少女はリポーターを夢見るようになる。

そして2499年。謎の宇宙人による地球襲来のニュースは世界中を震撼させた。不可思議なビームで地球人を次々と踊らせていくという異例の侵略劇に、人々はパニックに陥った。

この事件をいち早く察知したスペースチャンネル5は、あるリポーターを現場に送った。彼女の名前はうらら。10年前の事故の、あの少女だ。彼女は地球の平和のため現場へと向かった！

Report 1
うらら登場！の巻

6:45pm。モロ星人襲来事件の現場であるスペースポートに突撃！搭乗待ちの人々で混雑するスペースポートは、突然の宇宙人襲来で混乱の極みにあった。一般人のみならず、パイロットや救出に向かったレスキューポリスまで踊らされているということだが……。

スペースポート

年間利用者約3億4千万人を数える、宇宙への出発口。各種スペースラインが就航していて、一日中発着がある。地球には同様の施設が50ほど存在する。

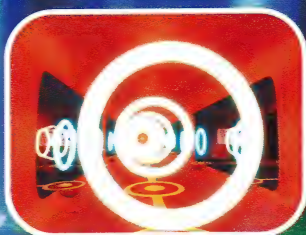
START!

ロビー1F

→62ページ

管制塔

→64ページ

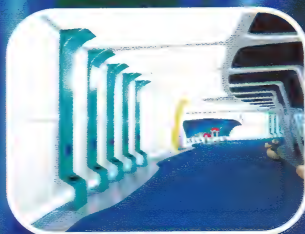
1周目、もしくはエクストラステージ（2周目）以降ロビー1F終了時に視聴率79％以下

荷物仕分け室

→68ページ

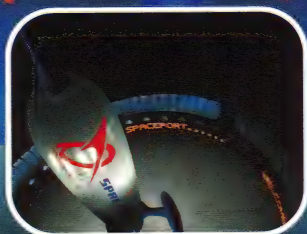
エクストラステージ（2周目）以降ロビー1F終了時に視聴率80％台

ロビー2F

→66ページ

エクストラステージ（2周目）以降ロビー1F終了時に視聴率90％以上

BOSS!

ロケット発射台

→70ページ

60-71

5

STAGE DATA

- ノルマシチョーリツ
  1周目15％
  エクストラステージ（2周目）以降70％
- 目標レスキュー人数　28人
- 推定モロ星人出現数　145モロ
- リポート1総問題数　119問

ロビー1F

ACT.1 DANCE

前半は１拍おきの単純なリズム。コマンドの違いに注意しながら、同じタイミングでボタンを押していこう。後半の問題は、単純な前半に比べると少し難しく感じてしまうかも。でも、実際は１拍ごとにボタンを押すだけなので、焦らないで気持ち遅めにボタンを押すくらいでOK。

Help Us!

NO.09
:案内嬢
> P.103

NO.50
:マンバイ
> P.110

	1		2		3		4		5		6		7		8
1>	↑				↑				↑						change
2>	↓				↓				↓						change
3>	→				←				→				←		change
4>	→				↑				A		A		A		change
5>	↑		↓		↑		↓		A		A		A		change
6>	↑		↓		↑		↓		A		A		A		change
7>	↑		↓		↑		↓		A		A		A		change

ACT.2 SHOOTING

１周目を普通にプレイしたら、２周目ではわざとミスしてみるのもオススメ。１問目を正解、２・３問目でミスすると４問目でマングリーンが出現。ここでマングリーンをピンポイント救出すれば、５問目でマンパープルとスペースサラリーマンが現れます！

	1		2		3		4		5		6		7		8
1 >	←				A				A				A		change
2 >	←				A				→				A		change
3 >	→		A		A		A		↑		A		A		change
4 >	←		B		B		B		→		B		B		change
5 >	→		B		↑		B		←		B		B		change
6 >	↑		A		A		→		A		←		A		change
7 >	↑		A		A		→		A		←		A		change

Help Us!

NO.26
:赤青ストライプ女性
> P.106

NO.32
:ミドリ少年
> P.107

NO.38
:ウーマンホワイト
> P.108

NO.39
:ウーマンブルー
> P.108

NO.40
:ウーマンピンク
> P.109

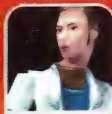
NO.41
:ウーマンライトブルー
> P.109

NO.42
:ウーマンインレッド
> P.109

NO.44
:ボーイイエロー
> P.109

NO.45
:ボーイブルー
> P.109

NO.47
:マンパープル
> P.110

NO.49
:マングリーン
> P.110

NO.56
:スペースサラリーマン
> P.112

ACT.3 DANCE

さあ、いよいよ裏打ちのコマンドが初登場。とはいっても、Ａボタンをリズムの流れに続けて押すカンジでいいので、まずはリズムに集中。ただし、７問目は裏打ちからのスタートなので注意。ここは慌てず、キチッと「ウ」で半拍待ってから、方向ボタンを押し始めよう。

Help me!

NO.53
:スペースニホン人
> P.111

	1		2		3		4		5		6		7		8
1 >	→				←				A		A		A		change
2 >	↑		↓		↑		↓		A		A		A		change
3 >	↑		→		←		↓		A		A		A		change
4 >	→				←				A	A		A			change
5 >	↓				↑		↓		A	A		A			change
6 >	→				→				A	A	A	A		A	change
7 >		←		←		←			A		A		A		change

COLUMN

わざとミスするときは……

特定のチキュージンだけ救出して、その問題自体はミスしたいってときは、最後の「チュー」だけ押さないとか、すべてＢボタンで押すとか、Ａ・Ｂボタンを入れ替えて押すとかにすれば、リズムが狂わないから安心です。

管制塔

真っ暗なうえに、滑って落っこちそうな足場の悪い管制塔。ここじゃあ得意のダンスもままならない!?　でも、ライバル局のアイドルリポーター・プリンには絶対負けられない！

Help Us!

NO.05
:スペースポート作業員
> P.103

NO.06
:スペースポート作業員（肉体派）> P.103

NO.07
:スペースポート作業員（長身）> P.103

NO.52
:スペースレスキューポリス
> P.111

1問目の「チュー」は、実際のリズムよりも遅く聴こえるかもしれないけど、これはすべて表打ち。7問目のコマンドの間隔が5拍アキの部分は、「↑」を入力してから「ウンウン……」と5拍数えて待ち、6拍目で「BB」と押すカンジでバッチリ。

	1		2		3		4		5		6		7		8
1 >	←		A		A		A		↑		A		A		change
2 >	→		A		A		↑		A		A		A		change
3 >	↑		A		A		←		A		→		A		change
4 >	→		B		↑		B		←		B		B		change
5 >	←		B		↑		B		→		B		B		change
6 >	↑		A		A		→		A		←		A		change
7 >	↑												B	B	change

ACT.2 SHOOTING

注意したいのは４問目。タイミングがつかみにくいようなら、最初の「アップチュー」のあとに「ウンウン」と数えてから次のボタンを押してみよう。７問目は同じ問題内でＡ・Ｂボタンの押しわけが必要。最後の「↑」を押すまえに１拍余裕があるので焦らずに。

	1		2		3		4		5		6		7		8		
1>	→				A				←		A				change		
2>	←				A				↑		A		A		change		
3>	→		B		B		↑		B		←		B		change		
4>	↑		B						→		B		B		change		
5>	↑		A		←		A		→		A		A		change		
6>	↑		A		A		→		A		←		A		change		
7>	→		A		←		A				↑		B		change		

ACT.3 DANCE

６問目で２拍目の裏に入る「↓」。これのタイミングがちょっとクセモノ。最初の「↑」の直後に半拍の「ウ」を挟んでから「↓」。「アップ（ウ）ダンダン」と押してみよう。最後の10問目は、Ａだけという簡単なコマンド。逆にフェイントになって、意外と引っかかりやすいから注意！

	1		2		3		4		5		6		7		8		
1>	↑		↓		↑		↓		A		A		A		change		
2>	←		←		→		→		A				A		change		
3>	↑		↑	↑		↑			A		A		A		change		
4>	→		←		→		←		A	A		A			change		
5>	→		→		→	→			A	A		A			change		
6>	↑			↓		↓			A		A		A		change		
7>	↓	↓		↓			change										
8>	↓	↓		↓			change										
9>	↓	↓		↑			change										
10>					A		change										

NO.14 :プリン親衛隊 > P.104

NO.61 :ギターマン > P.113

COLUMN

ボタン押しっぱなし！

方向ボタンもＡ・Ｂボタンも、コマンドどおりに押しさえすれば、そのままボタンを放さなくてもミスにはならない。つまり、「↑」を押しっぱなしで「A」を押してもOKってわけ。使いどころは……？

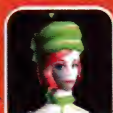
「女だらけのシューティング大会」なんて銘打ちたくなるほど、なぜか女性ばかりが踊らされているロビー２Ｆ。ここだけキメのコマンドがほかのステージと違うのも見どころです。

ロビー-2F

ACT.1 SHOOTING

１問目をミス、２問目を正解し、３問目はミドリ女性だけをピンポイント救出して問題自体はミスしてみよう。すると４問目でパイロットが出現。さらに、その後全問正解していくと最後にスチュワーデスが登場。仲良くコンビで救出できるというわけです。

Help Us!

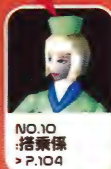
NO.11 :パイロット > P.104

NO.13 :ミドリ女性 > P.104

NO.27 :スチュワーデス > P.106

	1		2		3		4		5		6		7		8
1>	→		A		A		A		←		A		A		change
2>	←		A		→		A		↑		A		A		change
3>	→		B		B		↑		B		←		B		change
4>	↑		B		B				→				B		change
5>	↑		A		←		A		→		A		A		change
6>	←		A		A		→		A		↑		A		change
7>	→				A		←		A		↑		B		change

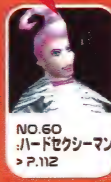
ACT.2 SHOOTING

7問目の4拍目裏の「A」と5拍目の「↑」の間が半拍分空いているように感じても、実際のところは空いていないので「AA↑」と続けてボタンを押していけばOK。搭乗係は、最後の7問目にのみ登場。インターバル後にミスが多いと出てこなくなっちゃうので慎重に！

Help Us!

NO.10 :搭乗係 > P.104

NO.12 :中年の女性 > P.104

	1		2		3		4		5		6		7		8
1 >	→		A		A		↑		A		←		A		change
2 >	←		A		A		↑		A		→		A		change
3 >	↑		B		B		→		B		←		B		change
4 >	↑		B						→		B		B		change
5 >	→		A		↑		A		A		←		A		change
6 >	←		A		→		A		↑		A	A	A		change
7 >	←		A	A	→		A	A	↑				B		change

ACT.3 DANCE

ステージ全体を通してコマンドもリズムも覚えやすいから、ハートの少なさもおおかた苦にならないはず。ちなみに、ここではAct.2終了時のシチョーリツによって踊らされている人がチェンジ。90%以上ならハードセクシーマン、89%以下だとスペースサラリーマンになります。

Help Me!

NO.60 :ハードセクシーマン > P.112

	1		2		3		4		5		6		7		8
1 >	→				→				→		→		→		change
2 >	←				←				←		←		←		change
3 >	↑				↓				↓		↓		↓		change
4 >	↓				→				↓		↓		→		change
5 >	↑				←				↑		↑		←		change
6 >	↓								↓		↓		↓		change
7 >	↑				↑				↑						change
8 >	→				→				→						change
9 >	↑		→		↑		→		↑		→		→		change
10 >	→		←		→		←		→		←		←		change

COLUMN

サラリーマンの苦悩

スペースサラリーマンをロビー1Fではなく、ロビー2Fのダンスモードで助けてみよう。すると、時間をちょこちょこ気にしながら足早に歩く、彼のオリジナルダンスが拝めるぞ。サラリーマンの苦悩が伺える!?

荷物仕分け室～コンテナルーム

美しく発光するリングと独特のBGMで、単純なリズムの問題も難しく感じてしまう魅惑のステージ。荷物移送リングに運ばれるなど、愉快な演出も盛りだくさん！

ACT.1 SHOOTING

4問目からいきなり4拍目チェンジの問題に切り替わり、ミスをしやすいので要注意。出題後はすぐにうららの番になるから準備を忘れずに。ここではBGMのベースラインに惑わされ、リズムをちょっと複雑に感じがち。でも実際は裏打ちのない単純な問題ばかりだから気を楽に！

	1		2		3		4		5		6		7		8	
1 >	←		A		→				A		A				change	
2 >	→		A		A		←		A		A				change	
3 >	↑				A				A		A				change	
4 >	←		B		B		change									
5 >	↑		B		B		change									
6 >	→				B		B		←		B		B		change	
7 >	←		A		A		→		A				A		change	

ACT.2 SHOOTING

　4問目以降、2拍目チェンジの短い問題が連続で出題。ここで1回間違えてしまうと、その後リズムを取り直すのがけっこう大変。ここは意識を集中させよう。また、発光するリングにまぎれてモロ星人の出現方向が見にくいときは、声をしっかり聴き取るべし！

	1		2		3		4		5		6		7		8	
1>	→		A		←	A	change									
2>	←		A		→	A	change									
3>					↑	A	change									
4>	←	A	change													
5>	→	A	change													
6>	→	A	change													
7>	↑	A	change													
8>	←	A	change													
9>	→	A	change													
10>	→		A		←		A		↑		A				change	
11>	↑	A	change													
12>	←	A	change													
13>	→	A	change													
14>	↑	A	→	A	←	A	change									

ACT.3 DANCE

　ここで出題されるのは、前の問題の一部を変えたり、上下左右をひっくり返したもの。リズムはほぼ一定なので、コマンドの違いにだけよく注意しておけば大丈夫。ハートが少ないけど、ミスを焦らないこと！　3・4問目のコマンドの間は、「ウン」で数えてきっちり取っていこう。

	1		2		3		4		5		6		7		8	
1>	↑				→				↑		→		↓		change	
2>	←				←				↓		↑		←		change	
3>	↓								←		→		←		change	
4>	→				←								A		change	
5>	↑				↓				→		↓		A		change	
6>	↑		↑		↓		↓		→		A		A		change	
7>	↑		↑		↓		↓		←		A		A		change	
8>	↑		↑		↓		↓		←		A		A		change	
9>	↑		↑		↓		↓		→		A		A		change	
10>	→		↓		↑		↓		←		↓		A		change	

COLUMN

あたらしい犬って？

スペース犬って耳も大きいしピョンピョン跳ねるし、ちょっとフツウと変わってる？　実は彼ら、地球の犬と宇宙の犬との配合で誕生した、文字どおり新しい犬種なのだ。でも、さすがに言葉は喋れないみたい。

ロケット発射台
VS ココ★タピオカ

ロケットから降りてきたのは、むらさピンクのイカすボス、ココ★タピオカ。各Actとも、問題数に対してハートが多めなので、思いっきり大胆に踊りまくろう！

Act.1の問題は、ほとんどが4拍目でうららの番になる短いもの。ただ7・8・11問目だけが、8拍の問題になっている。4拍目にコマンドが入っていないからって、つい今までと同じ短い問題だと勘違いして、5拍目でボタンを押しちゃわないように！

	1		2		3		4		5		6		7		8	
1>	↑		↑		A		change									
2>	→		←		A		change									
3>	↓		A		A	A	change									
4>	A		A		A		change									
5>	A		A		A		change									
6>	A		A		↑		change									
7>	A		A		A				→		←		←		change	
8>	A				←				A		←		←		change	
9>	A	↓	A				change									
10>	A	↓	A		A		change									
11>	A	↓	A		A				→		←		↓		change	

侵略舞踏メカ第一号 **ココ★タピオカ**

身長　57モーロー
体重　550モロン
必殺技　リングビーム、ラインダンスメカ

触角から放たれる踊らせリングビームは超強力！奥の手として、自分の体内にラインダンスメカ（イエローサブモロン）を格納している。

Act. 2 とAct. 3 の 1 問目に入る最初の「A」は、ちょい裏打ちっぽく聴こえるけど、実際のところは表打ち。そのへん混乱しちゃう人は、マイペースの 8 拍にのせてボタンを押してみよう。またイエローサブモロンのフワフワした動きに惑わされちゃう人は、耳だけプレイしてしまうのもアリ。

ACT.2

	1		2		3		4		5		6		7		8
1 >	←		A		→		A		A						change
2 >	→		A		←		A		A		A				change
3 >	←		A	A	→		A		A		A				change
4 >	→		A	A	←		A		A				A		change

ACT.3

	1		2		3		4
1 >	↑		A		A		change
2 >	→		A	A	A		change
3 >	←	A	A	A	A		change
4 >	↑	A	A	A	A	A	change

COLUMN 1

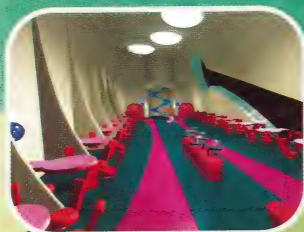
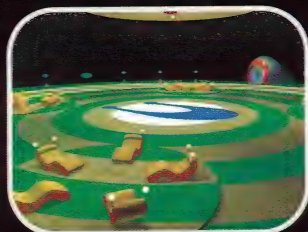
頭上に光るリングの正体

対ボス戦などで、ボスやうららの頭上に出現する緑色の輪。実はこれ、その問題の「チュー」の数を表しているリング。戦闘中にAボタンを押す回数がわからなくなったときは、ヒントがわりにも使える!?

Report 2
スペースシップS・O・S!の巻

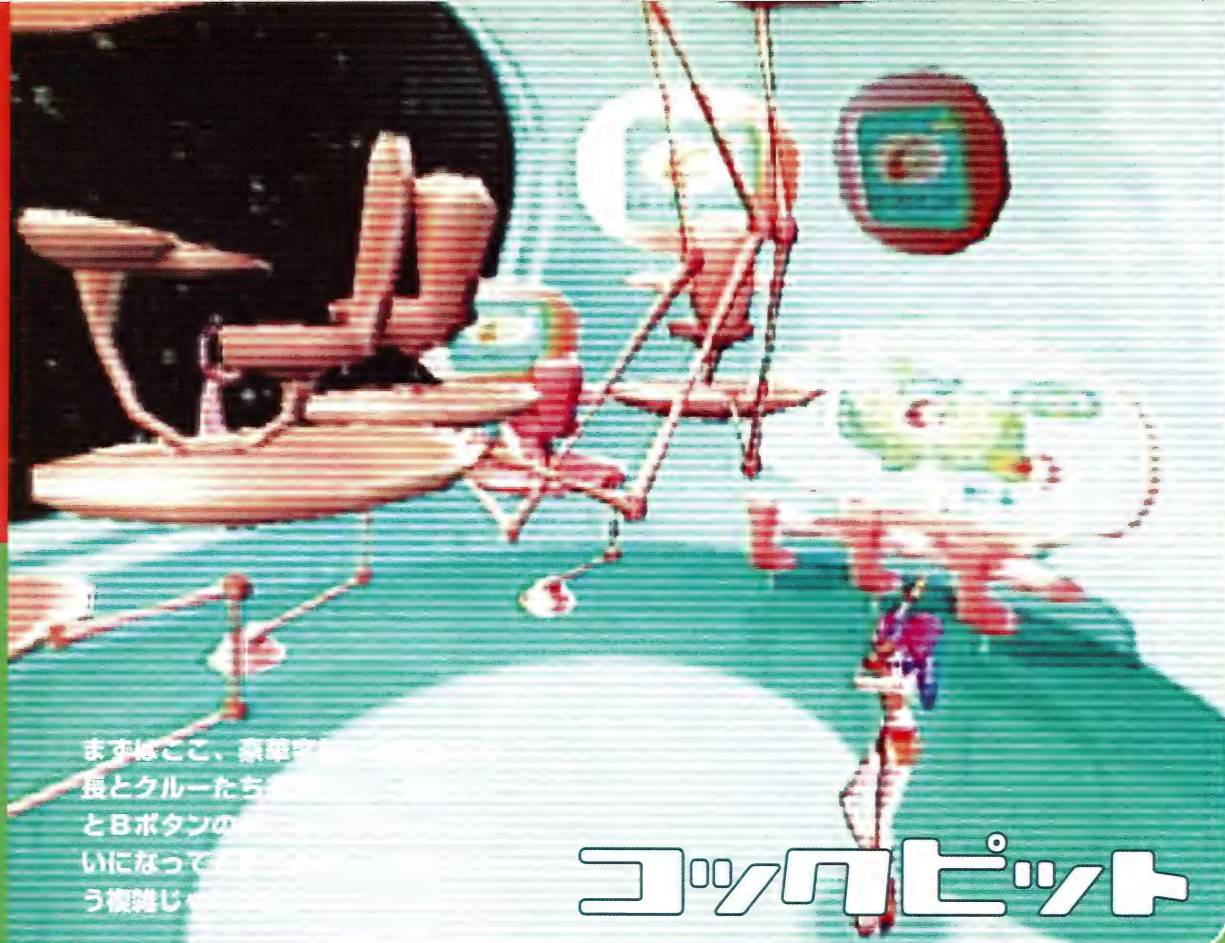
銀河を光速で駆けるスペース豪華客船・ハイパーボルト号に潜入リポート！　スペースシップキャプテンやクルーたちが踊らされ、船内はすっかりモロ星人に占領されている。この船に乗りあわせた修学旅行中のスペース小学生たちも心配だが……。

長距離移送光速機
ハイパーボルト号

集客定員300名、収納宇宙艇数40を誇り、物凄い速さで銀河を駆け抜ける。ビュッフェでは、スペースチキンフィレサンドや大宇宙ワンタンなど、昔の食品を再現したコーナーが大人気。

»

72-81

5

STAGE DATA

- ●ノルマシチョーリツ
  - 1周目25%
  - エクストラステージ（2周目以降）70%
- ●目標レスキュー人数　20人
- ●推定モロ星人出現数　49モロ
- ●リポート2総問題数　90問

ますはここ、豪華
長とクルーたち
とBボタンの
いになって
う複雑じゃ

コックピット

ACT.1 SHOOTING

ここでは同じ問題内に、モロ星人とチキュージンが複雑に入り混じって登場。とはいってもリズムはとても簡単なので、安心してA・Bボタンの押しわけに集中しよう。スペースシップクルー（女）は、どこかで1回ミスをすれば、その次の問題で出現。早めに救出しておけば安全です。

NO.28
:スペースシップクルー(男)
> P.107

NO.29
:スペースシップクルー(女)
> P.107

	1		2		3		4		5		6		7		8
1>	→		A		↑		A		←		A				change
2>	←		A		↑		A		→		B				change
3>	↑		B		→		A		←		B				change
4>	→		A		↑		B		←		B				change
5>	↑		B		→		A		←		B				change
6>	←		A						→		B				change
7>	→		B						←		A				change
8>	↑		A		→		B				←		B		change

ACT.2 DANCE

6～8問目の「←←→→AA」のコマンドは、方向ボタンの連続がちょっとやっかい。普通のコントローラの持ち方だとすばやく押しにくいかも。そんなときは、コントローラひざ上置きプレイ（54ページを参照）を試してみてね。このステージはモロ星人がちっちゃいからモロ声を頼りに！

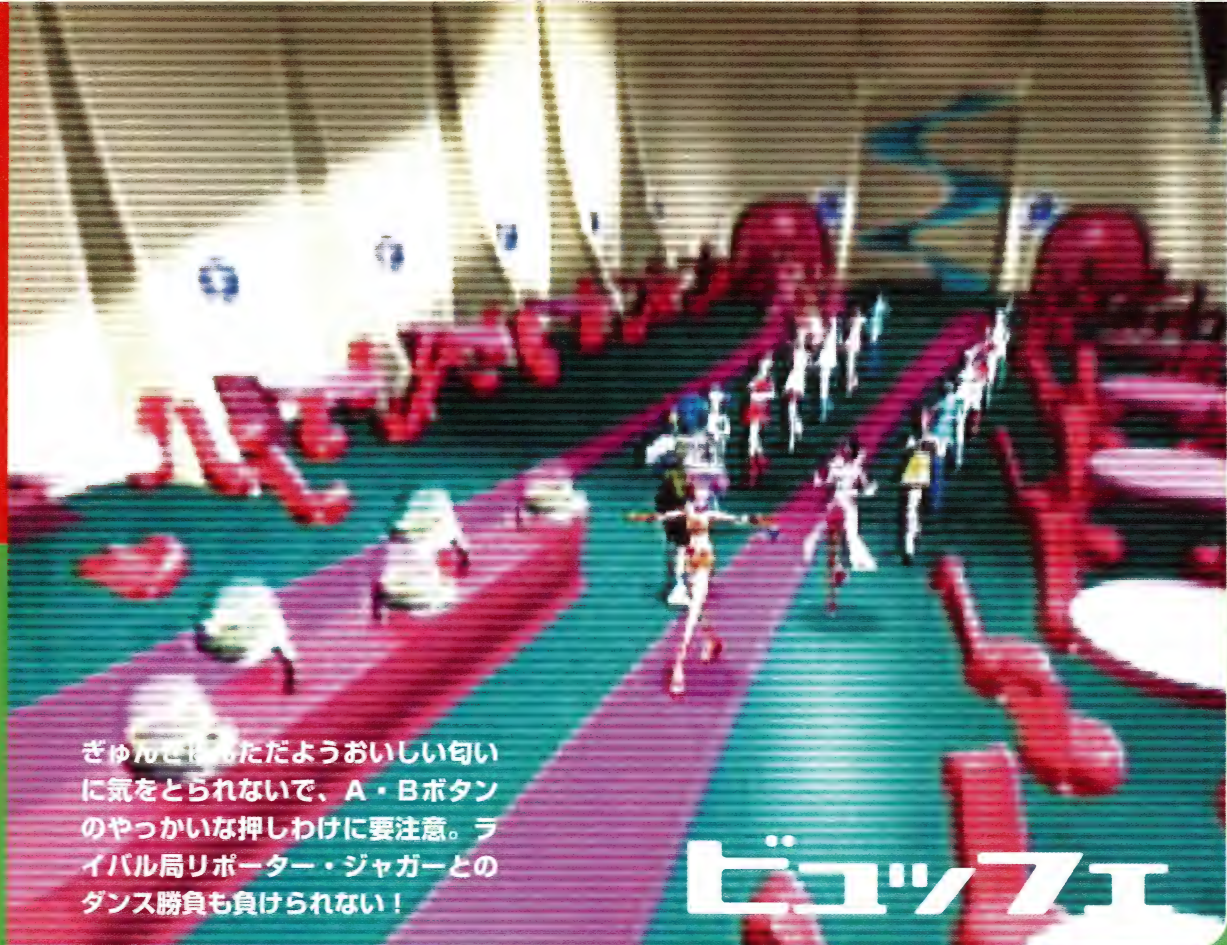
COLUMN :

ヒューズ語録一覧！

現場のうららに送られる、ヒューズの愛情あふれるコメントには、実はちゃんと意味があった！　特定のリポートでしか聞けないセリフもあるので、要チェック！

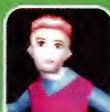
ヒューズのコメント	そのときのうららの状況
それでもプロか！　うらら	1：直前のダンスモードでひとりも救出できなかったとき 2：直前のシューティングモードで全問題数の半分以上正解できなかったとき
素人じゃねんだぞ、うらら!!	
なにやってんの!?　うらら!?	
やる気あんのか!?　うらら!?	
おれをがっかりさせるな、うらら！	
ずっこけ大作戦か、おまえわ！	
なんだったんだ今のは！　うらら！	
気を抜きすぎだぞ、うらら！	
やればできるじゃないか！　うらら！	1：直前のダンスモードで誰かを救出できたとき 2：直前のシューティングモードで全問題数の半分以上正解したとき
なかなかキマってたぞ、うらら！	
今の、よかったぞぉ！　うらら！	
よし！　いいカンジだ！	
大変よくできました、うらら！	
すごくよかったぞ！　うらら！	
カッコよかったぞ！　うらら！	
ダイナマイトしびれるぅーーっ!!	Act 終了時のシチョーリツが80%以上 ＋ 直前のActで全問正解しているとき
はぁん、もう！うららちゃんたら!!!!	
うららちゃん、ひゃっほうひゃっほう!!!	
良くて、良くて、良すぎるぅーーーーーー!!	
うららちゃん！　サイコーだわ！	
うららちゃん、すてきー！	
すてきすてきすてきぃーーーーーーーーっ!!	
10点、10点、10点、10点～!!!!	
たーら、らーらららら、ひゃっほう！	
ぱ、らっぱぱ、ぱーぱーぱーぱー、うひゃっほう！	
ぱっぱーぱらーらーらーらーー、うひゃっほう！	
パーフェク（ト）！	シチョーリツ 80%以上で全問正解したとき
今のわかんなかったー？	キメ入力をひとつでも失敗したとき
最後にキメたかったけどなー	
おい～（あきれる風）	

ヒューズのコメント	そのときのうららの状況
ナイスシューティン（グ）！	キメ入力が全問正解だったとき
ナイスアクション！	
ビューティフルシューティン（グ）！	
デラックスシューティン（グ）！	
グレイトシューティング！	
ミラクルシューティング！	
ステキぃーーーー！（裏声気味）	シチョーリツが80%以上でキメ入力が全問正解だったとき
相手をよくみて！	ブレイク直前の問題で全問正解できなかったとき
全然、あってないぞ！	
本気でやっている!?	
シチョーリツ下がってるぞ	
腰だ、腰をふれい!!	
しっかり狙って！	
がんばってくれよ（ん）！	
なってない！（憮然と）	
くぉーらー!!　どうした??	
もっと激しく!!	
なんだ、そのカッコワルイのは！	
……ん、もう！ちゃんと狙って！	
おいおいおいおいぃーー!!	
ナイスダンスだ！	直前Actで半分以上正解 ＋ ブレイク直前の問題を全問正解できたとき
なかなかきまってるぞ	
いーねー！	
その調子だ！	
ん、いいカンジ！	
そうそう！　いいぞ！	
ケッコウいいかんじ！	
シチョーリツ上がってるぞ	
くっとくっとーー!!	
シチョーリツ、あーーっぷ！	
なんか、すごくいいわーっ！	シチョーリツ80%以上で直前Actの半分以上を正解 ＋ ブレイク直前の問題を全問正解したとき
んんーーーーー、ダぁイナマイト!!	
エクセレント！	
はぁー、すてきよ!!（つぶやく風）	
もうだめだぁー	ブレイク時のシチョーリツが３％以下で直前の問題で正解できなかったとき
もう、おしまいおしまい！	
あと１回ミスしたら終りだ！	あと１回しかミスできない状態でブレイク

ビュッフェ

ぎゅんと??ただようおいしい匂いに気をとられないで、A・Bボタンのやっかいな押しわけに要注意。ライバル局リポーター・ジャガーとのダンス勝負も負けられない！

NO.08
:スペース給仕娘
> P.103

NO.37
:ウーマンブラック
> P.108

NO.43
:ウーマンイエロー
> P.109

NO.46
:ボーイレッド
> P.110

NO.48
:マンブルー
> P.110

1問目でウーマンブラックを救出してミス。2問目ミス、3問目正解で、4問目にボーイレッドが出現。ここでボーイレッドを救出してミスすれば5問目にマンブルーが登場。それ以降を全問正解でいけば最後にスペース給仕娘とウーマンイエローが救出できる。

	1		2		3		4		5		6		7		8
1>	←		A		→		A		↑		B				change
2>	↑		A		←		A		→		A		B		change
3>	→		A		B		←		A		↑		B		change
4>	←		A		B		→		A		↑		B		change
5>	→		A		←		B		A		B		A		change
6>	←		B		A		→		A		B		A		change
7>	↑								B		A		B		change

ACT.2 DANCE

7問目最初の「A」は、半拍空きの裏打ちスタート。タイミングがつかみにくかったら、半拍の「ウ」を挟んでから「A」を押してみよう。スペーススーパーモデルが救出できるのは1周目だけ。エクストラステージでは、スペースおばあちゃんしか出てこなくなるので注意しよう！

Help Us!

NO.59
:スペーススーパーモデル
> P.112

NO.54
:スペースおばあちゃん
> P.111

	1		2		3		4		5		6		7		8	
1>	A				A				←		←		←		change	
2>	A				A				→		→		←		change	
3>	A		↓		A		↓		A		A		A		change	
4>	↑		A		A		change									
5>	A		↑		A		change									
6>	A		A		↑		change									
7>		A		A		A			↓		↓		A		change	

ACT.3 DANCE

6・7問目はいつもよりもちょっと長めの問題。ただ、ここでの出題は1問目の「↑」から始まって、問題を重ねるたびにコマンドが少しずつ増えていくので長くてもあらかた覚えやすいはず。でも8問目で一転、4拍目チェンジの短い問題に切り替えてくるので引っかからないように！

	1		2		3		4		5		6		7		8	
1>	↑						change									
2>	↑				A		change									
3>	↑		A		A		change									
4>	↑		A		A	A	change									
5>	↑		A		A	A			→		←		↓		change	
6>	↑		A		A	A			→		←		↓			
	↓	↓		↓			change									
7>	↑		A		A	A			→		←		↓			
	↓	↓		↓					A		A		A		change	
8>	A		A		A		change									
9>	A		A		A		change									
10>		A		A		A	change									
11>					A		change									

Help Us!

NO.15
:宇宙海賊(大男)
> P.104

NO.62
:ブラスマン
> P.113

COLUMN 7

魅惑のドリンクはいかが？

趣味的な格好で乗客をドキドキさせるスペース給仕娘。彼女の持っているドリンクこそ、ハイパーボルト号名物「テキーラギャラクシー」。一度味わったら、その芳醇な香りと強いアルコールにもうヤミツキ!?

スペースネズミの徘徊するダクトを抜け、ミドリ色のゴミ箱がダンスするダストルームへ。ここで待ちうけているのは、長い長い問題。冷静に対処すべし！

ダクト－ダストルーム

ACT.1 DANCE

ここの問題は、もうとにかく長い。しかも15拍いっぱいにコマンドが入ってきてる。でも、リズムが単純でほとんどが表打ちなので、同じテンポでボタンを押していくことにだけ集中すれば問題なし。5・6・9問目の裏打ち「A」だけは、半拍待って正確に！

	1		2		3		4		5		6		7		8	
1 >	↑		↓		↑		↓		↑		↓		↑		↓	
	↑		↓		↑		↓		A		A		A		change	
2 >	A		A		A		A		A		A		A		change	
3 >	A		A		A		A		A		→		←		change	
4 >	→		←		→		←		→		←		→		←	
	→		←		→		←		A		A		A		change	
5 >		A		A		A		A		A		A	A		change	
6 >		A	A			A	A			A	A				change	
7 >	↑		→		←		↓		A		A		A		change	
8 >	↑		→		←		↓		A		A	A		A	change	
9 >	↑		→		←		↓			A	A	A	A		change	
10 >	↑		→		←		↓		↑		→		←		↓	
	↑		→		←		↓						A		change	

ACT.2 SHOOTING

NO.18 :整備員 > P.105

NO.19 :整備員（肉体派） > P.105

NO.20 :整備員（長身） > P.105

３つのゴミ箱の上にモロ星人やチキュージンが出現。目で見てコマンドの方向を確かめやすい。ただ、ここではフェイントが多いので要注意。出てきた順番がわからなくなっても、ちゃんと左のキャラクターから撃っていけば大丈夫。とくに６問目、慌ててボタンを押さないように！

	1	2	3	4	5	6	7	8
1>	←	A	↑	A	→	A	B	change
2>	→	B	↑	B	←	B	A	change
3>	←	B	↑	B	→	B	A	change
4>	↑	B	B	A	→	B	A	change
5>	↑	A	A	A	→	B	A	change
6>	←	A	B	↑	B	A	B	change
7>	↑	A	A	→	A	←	B	change

COLUMN

オドリビトたちのヒ・ミ・ツ

スペースニホン人の目的地は……

彼らふたりはツアー旅行中。東銀河高原にあるカジノに行く途中で今回の事件にあい、逃げ遅れたらしい。その宇宙服に包まれた体型は、500年前の日本人とあらかた同じだが、平均身長は成人男子175センチ＆成人女子１６７センチと少し高い。ちなみにふたりのカメラはスペース大観音堂の最新製品。特殊レンズを標準装備し、昼間でも地球からアンドロメダ星雲が見える高感度がウリ。でも値段はとても安く、500年前の金銭価値でいうと、6円80銭くらいらしい。

スペースサラリーマンの素敵な奥さん♥

スペース海月（クラゲ）をたくさん飼育しているスペースサラリーマンの奥さん。小さい頃はスペースマリモを動物だと思ってエサを与えていたという経歴を持つ天然系らしい。ときどき、料理学校のセンセイもしている。

スペースシップキャプテンの実家

巨大豪華客船を率いる、スペースシップキャプテンの実家は惑星「パイカル」。彼はそこで自分名義のビアレストラン、その名も「銀河一」を経営しているらしい。故郷に錦を飾ったカンジだが、繁盛しているかどうかまでは不明。

ハードセクシーマンのセクシーへの目覚め

4才で突如セクシーに目覚めたハードセクシーマン。身長188センチ（厚底ブーツ込み）、体重72キロ、スリーサイズはヒミツ。彼は年齢、性別、種族問わず、愛したいと感じた人（ときには動物も）を魂をかけて愛する。そんな彼の好みをあえて読み取るなら、男性なら17歳前後の少し華奢な文系少年を、女性なら最大限まで熟れきって腐りおちる寸前のような御婦人を、犬なら引き締まった肉感の素敵な４歳程度のドーベルマン種を趣向しているようだ。

伝説のヴォーカリスト・スペースおばあちゃん

かつてスペースおばあちゃんが在籍した伝説のバンド「スキャンティーンズ」は、不思議な旋律で人々を惑わす危険なバンドであった。ある者はそれは宗教ソングのようだと言い、またある者はそれを天使の囁きのようだと評した。活動期間は200日程度だったものの、スペースレコードの売り上げは80兆枚以上あり、現在もその記録は破られていない。スペース大ライブには、なんと６億人の観客を動員。ファンが感激のあまり一時的に発狂するほどすさまじかったらしい。ドラム担当であった姉がバンドに飽きたのをきっかけに、あっさり解散。そして以後伝説となる。

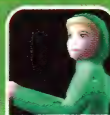
パノラマ展望台

VS モロリ～ナ♡

ヤケになると仕掛けてくる舌攻撃には、思わず視聴者の目も釘付け!?問題数も多く長い対決になるけど、スペースオペラのような壮大なBGMにノリながら、優雅にいこう！

ACT.1

Help Us!

NO.22 :スペース小学生(赤ワンピ)> P.106

NO.23 :スペース小学生(ミドリ)> P.106

NO.24 :スペース小学生(ツノ)> P.106

NO.25 :スペース小学生(ピンク)> P.106

ここは下方向もありのSHOOTING。モロリ～ナ♡はつかんでいるモロ星人とチキュージンを「チュー」のタイミングで前方に押し出す。同じ問題内でのモロ星人とスペース小学生の撃ちわけはないけど、このときにどちらを撃つのか確認をしっかりと！

	1		2		3		4		5		6		7		8
1>	→						A		A		A				change
2>	←						A		A		A				change
3>	↑		↓				A		A		A				change
4>	←		→				A		A		A				change
5>	←		↑				B		B		B				change
6>	→		↓				B		B		B				change
7>	↑						A		A		A				change
8>	↓						B		B		B				change

侵略舞踏メカ第二号 **モロリ～ナ♥**

身長　13モーロー
体重　178モロン
必殺技　８本の触手攻撃、舌による巻きつき攻撃

「卑怯で卑劣だけど優雅な作戦」のために投入された。バレリーナのような優雅な動きで人質をとるという卑劣さだが、本当はいいヤツらしい。

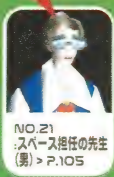
ACT.2

Act.１と違い、ボスとの距離が遠いので、モロ星人とチキュージンとの見極めがポイント。輪がついているかいないかを、しっかりと見ておこう。「チュー」が１回のときはＢボタン、と覚えておいてもいいかも。半拍待ってから始まる問題も多いので慎重に！

	1		2		3		4		5		6		7		8
1＞	↑		B				change								
2＞	←		B				change								
3＞	→		B				change								
4＞	↓		B												change
5＞	→		A		←		A		↑		A	A			change
6＞		↓		B			change								
7＞		→		B			change								
8＞	↓	A	↓	A			change								
9＞		↑		B			change								
10＞	↓		A		↓		A			→		A			change
11＞		←		B			change								
12＞	→	A	→	A			change								
13＞	←	A	←	A			change								
14＞	↑	A	↓	A			change								

ACT.3

ここでの問題は、すべてモロリ～ナの声のみでの出題。「A」を押す回数が多いので、まずは回数をしっかり聴き取ろう。このとき雑念が入らないように、目をつぶってしまうのも一案。次はタイミングをあわせてしっかり押す。押しすぎないようにしっかりとカウントして！

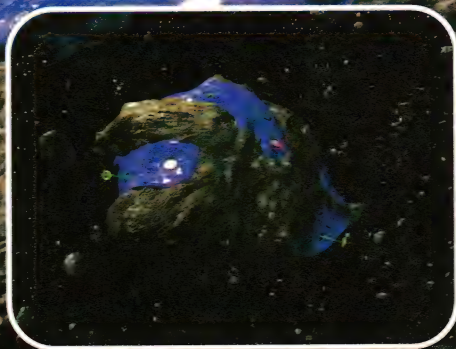
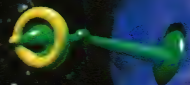
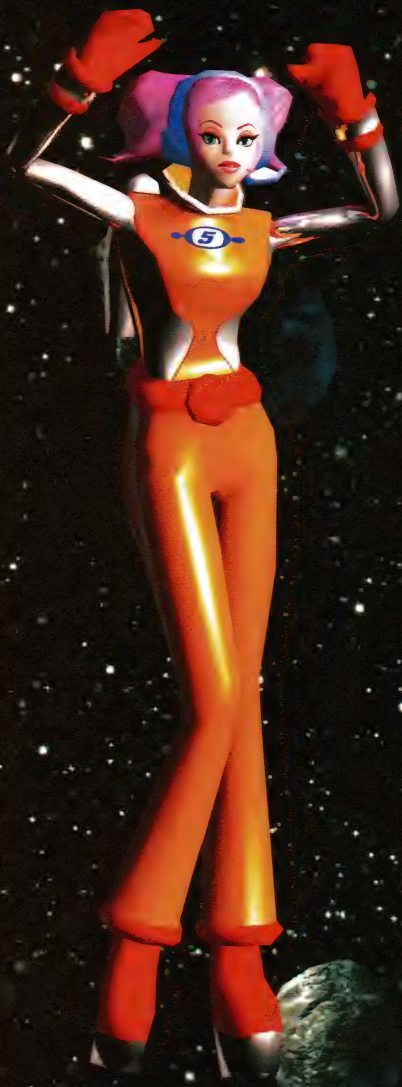
Help me!

	1		2		3		4		5		6		7		8
1＞	↑		A				change								
2＞	↑		A		A		change								
3＞	↑		A		A	A	change								
4＞	↑		A	A	A	A	change								
5＞	↑		A		A		A		A		↑		A		change
6＞	↑		A		A		↑		A		A		A		change
7＞	↑		A		↑		A		A		A	A	A		change
8＞	↑		A		↑		A		A	A	A	A	A	A	change

COLUMN

宇宙のゴミ問題

光速機ハイパーボルト号は、かなりの長距離を移動するため大量のゴミが出る。でも、ご安心！　ゴミは一カ所に集められて、２センチ四方程度まで超圧縮。それから地上に送られて処理されるのです。完璧。

Report3
突撃！スクープ争奪戦の巻

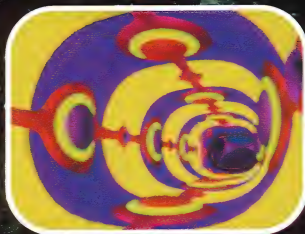
アステロイドベルトにモロ星人の秘密基地を発見！　どうやらモロ星人は恐るべき科学力で、巨大な隕石を掘って作りあげたようだ。中には巨大なテレビがあり、謎の電波がぎゅんぎゅん充満していた!!

アステロイドベルト～
モロ星人秘密基地

巨大な隕石群が行く手を阻む危険地帯。秘密基地となったひときわ巨大な隕石の表面は、モロ星の資源と思われる有機的な紫の物質に覆われている。

アステロイドベルト地帯

→84ページ

基地通路1

→85ページ

BOSS!

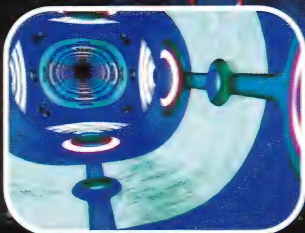
基地中心部

→86ページ

基地通路2

→87ページ

82-87

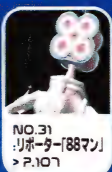
5

STAGE DATA

●ノルマシチョーリツ
1周目45%
エクストラステージ（2周目以降）70%
●目標レスキュー人数　7人
●推定モロ星人出現数　44モロ
●リポート3総問題数　74問

アステロイドベルト地帯

銀河に飛び交う隕石群に沈没したスペースシップがただよう。なんだか不安だけど、撃って撃って撃ちまくっちゃえ！　とにかくAボタンの連打が基本。ボタンはすばやく正確に！

ACT.1 SHOOTING

NO.30 :リポーター「タチバナ」 > P.107

NO.31 :リポーター「88マン」 > P.107

ここでは隕石に混じって他局のリポーター・タチバナと88マンが出現。彼らには隕石と同じAボタンで、スクープを出し抜かれないように蹴散らしちゃおう。6問目は2拍の間に「A」を4回押す場所が2カ所。勢いあまって余計に押しすぎないようにしっかりカウントしよう。

	1		2		3		4		5		6		7		8	
1 >	←		A		A		A		↑		A		A		change	
2 >	→		A		A		↑		A		A		A		change	
3 >	←		A		↑		A		→		A		A		change	
4 >	↑		A		A		→		A		←		A		change	
5 >	→		A	A	←		A	A	↑		A		A		change	
6 >	←		A	A	A	A			→		A	A	A	A	change	
7 >	↑	A			→	A	change									
8 >	→	A			←	A	change									
9 >	←	A			↑	A	change									
10 >	↑	A	→	A	←	A	change									

ACT.2 SHOOTING

NO.16 :宇宙海賊(男) > P.105

NO.17 :宇宙海賊(女) > P.105

1～3問目まで、そこそこ多めのコマンドが、わりかし複雑なリズムで入ってくる。そのため、4問目からの短くて単純なリズムの問題が、逆にフェイントに感じるかも。4問目以降は序盤のリズムに引きずられないように！　ノりすぎていると、連打しすぎて失敗しがち。

	1		2		3		4		5		6		7		8	
1 >	↑		A		A	A			→		A		A		change	
2 >	→		A		A	A			←		A		A		change	
3 >	→		A		←		A		↑		A	A	A		change	
4 >	↑		A		A		change									
5 >	→		A		A	A	change									
6 >	←		A	A	A		change									
7 >	↑	A	A	A	A		change									

奇抜なカラーリングとあちこちから伸びる突起物は、基地への侵入者を撹乱するためのもの。問題の形態もちょっと変わっているので、惑わされてうっかりミスをしないように！

基地通路1

ACT.1 DANCE

注意したいのは３・４問目。３拍目と４拍目のコマンドの間隔がないので「→↓↓」と、３つのボタンを続けて押せば大丈夫。実のところ、ここでは出題される問題数がハートの数以下。全問ミスしても、プリンを救出することができるので、気楽にサクッとこなしちゃおう。

	1		2		3		4		5		6		7		8	
1 >	↑		←		→		↓		A		A		A		change	
2 >	→		↑		→		↓		A		A		A		change	
3 >	↑		→		→	↓	↓		A		A		A		change	
4 >	→		↑		→	↓	↓		A		A		A		change	
5 >		→		→		→	change									
6 >		←		←		←	change									
7 >	↑		↓		↑	↓	change									
8 >	↓		↑		A	A	change									

ACT.2 SHOOTING

このゲームでは珍しい下方向があるシューティングモード。モグラたたきメカが穴からひょっこり顔を出す方向とその数がコマンドになる。ただ、モグラはうららの番になると一斉に穴に引っ込んでしまう。解答時に出現方向と数を画面上で確認できないので、出題時にしっかり耳で暗記！

	1		2		3		4		5		6		7		8	
1 >	←		A		↑		A		→		A		A		change	
2 >	→		A		←		A		↓		A		A		change	
3 >	←		A		↑	A	change									
4 >	←		A	A	↑		A	A	↓		A		A		change	

基地中心部

VS モロリン！モンロー！

巨大なテレビから出てきたのは、双子メカ・モロリン！モンロー！。コマンドも連打が多めで、かつ複雑なリズムの問題が多いステージ。ジャガーのスケダンも見どころ！

侵略舞踏メカ第三号

モロリン！モンロー！

身長	0〜18モーロー（モロリン！） ／0〜18.5モーロー（モンロー！）
体重	0〜90モロン（モロリン！） ／0〜95モロン（モンロー！）
必殺技	ゴーストビーム、モニタ弾

3段階に変形可能。ふたつに分裂してモニタ画像で攻撃する「モニタ弾」など、さまざまな攻撃パターンを持つ。

モロリン！

モンロー！

ACT.1

	1		2		3		4		5		6		7		8	
1 >	←		A	A	→		A	A	↑		A	A	A		change	
2 >	→		A	A	←		A	A	↓		A	A	A		change	
3 >	↑	A	→	A					←	A	↓	A			change	
4 >	↑	A	←	A					→	A	↓	A			change	
5 >	↑	A	→	A	←	A	↓	A					A		change	

ACT.2

	1		2		3		4		5		6		7		8	
1 >	↑		←		←		↑		↑		A		A		change	
2 >	↑		→		↑		→		↑		A		A		change	
3 >	↑		←		↑		→		↑		A		A		change	
4 >	↑		↑			A		A	→		→		↑		change	
5 >	↑		→		↑		↑		A	A		A	A		change	
6 >	A	A		A	↑		←		←		↑		A		change	
7 >	A	A		A	↑		→		→		↑		A		change	
8 >	↑		↑		↑		A	A		A		A	A		change	

ACT.3

	1		2		3		4		5		6		7		8	
1 >	←		A		→		A		↑		A		A		change	
2 >	→		A		←		A		↑		A		A		change	
3 >	→		A		A	A			←		A		A	A	change	
4 >	↑		A		A		→		A		←		A		change	
5 >	→	A	A	A	←	A	A	A	↑	A	A	A			change	

Act. 1の5問目は、うららの声を待っていると入力が遅れがち。自分のペースでボタンをポンポン押していこう。

Act. 2では、踊りの方向にボスの身体が伸びていく。うららの番では伸びたとおりに身体が縮んでいくので、あとから線をたどれば簡単。ただし「チュー」のタイミングには注意。

Act. 3・4は、モニタの絵柄と方向を見てA・Bボタンを押す。ここは同じ方向に出てきた絵が縦に並ぶので、上から順にボタンを押そう。ボスの動きに惑わされないよう、モニタの絵だけに注目！

ACT.4

	1		2		3		4		5		6		7		8	
1 >	←		A		→		A		↑		A	A	A		change	
2 >	→		A	A	↑		A		←		A		A		change	
3 >	↑		A		←		A	A	→		A	A	A		change	
4 >	←		B		B		change									
5 >	→		B		B		change									
6 >	↑		A		B		change									
7 >	→		A		B	B	change									
8 >	←		B		A	A	change									
9 >	↑		A		B	A	change									
10 >	→	A	←	A	↑	B	change									
11 >	→	B	←	B	↑	A	change									
12 >			→	A	←	A	change									
13 >					↑	A	change									

基地通路2

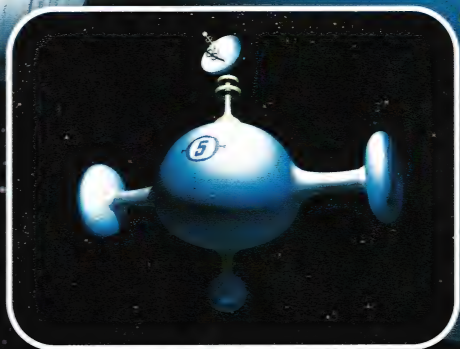
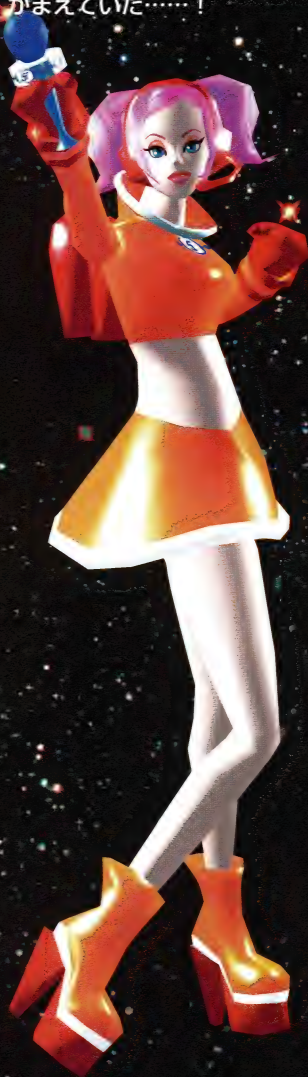
ACT.1

NO.63 タイコマン
> P.113

ここは曲のテンポが早いうえ、5問目以降急に問題が短くなるステージ。かなりせっぱつまった脱出劇になりそう。2拍目チェンジになる5～12問目では、一度ミスすると問題の流れにノリ損ねる恐れアリ。爆風に紛れているモロ星人を見逃さないように！

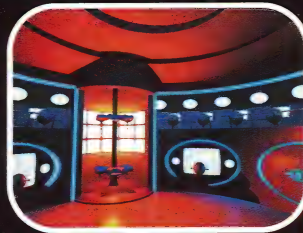
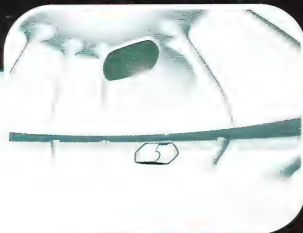
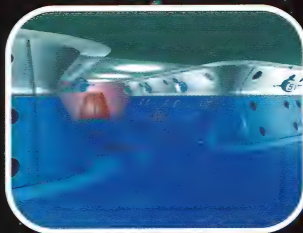
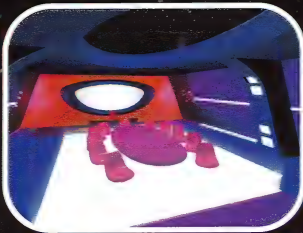
	1		2		3		4		5		6		7		8	
1 >	↑	A			→	A	change									
2 >	←	A			→	A	change									
3 >	↑	A			→	A	change									
4 >	→	A			↑	A	change									
5 >	↑	A	change													
6 >	→	A	change													
7 >	←	A	change													
8 >	→	A	change													
9 >	←	A	change													
10 >	↑	A	change													
11 >	↑	A	change													
12 >	↑	A	change													
13 >	→	A			←	A			↑	A	A	A	A		change	
14 >	←	A			→	A			↑		A		A		change	

Report 4
銀河最大の悪を暴け！の巻

モロ星人の基地に充満していたのは、洗脳放送の電波だった。なんと、モロ星人たちも何者かによって"躍らされて"いたのだ。その電波の発信源を追って銀河を渡るうららたちを、衝撃の事実が待ちかまえていた……！

スペースチャンネル5局

正式名称・株式会社宇宙放送局第05号。従業員1234人を抱える老舗の総合宇宙放送局。昔は人気放送局だったのだが、今はだいぶ斜陽中で、あまりパッとしたヒット番組もスクープもない。

START!

重役室ー廊下
→90ページ

スタジオ
→94ページ
エクストラステージ（2周目）以降「重役室～廊下」終了時に視聴率9[illegible]上

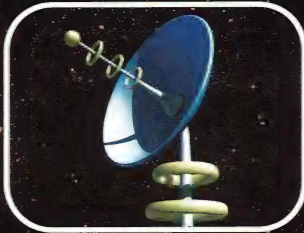
コントロールルーム
→92ページ

BOSS!

メインアンテナ室
→96ページ

BOSS!

VSブランク
→98ページ

5

STAGE DATA

- ●ノルマシチョーリツ
  - 1周目70%
  - エクストラステージ（2周目）以降70%
- ●目標レスキュー人数　16人
- ●推定モロ星人出現数　104モロ
- ●リポート4総問題数　111問

重役室－廊下

いよいよ事件の核心へ！　局内は警備システムも作動して、侵入者撃退砲もぎゅんぎゅんスタンバイ。まずはモロ星人の洗脳をデラックスAボタンビームで解いていこう！

ACT.1 SHOOTING

NO.65 :パーモロ(パープル) > P.114

NO.66 :レッモロ(レッド) > P.114

NO.67 :グリモロ(グリーン) > P.114

NO.68 :ブルモロ(ブルー) > P.114

NO.69 :イエモロ(イエロー) > P.114

NO.70 :ピーモロ(ピンク) > P.115

どの問題にもやっかいな裏打ちコマンドがないので、リズムはけっこう取りやすい。リポート4のキャラクターを最短ですべて救出するためには、エクストラモードのプレイでこのAct終了時までにシチョーリツを88～89％に落としておけばgood！

	1		2		3		4		5		6		7		8
1>	↑		A		→		A		←				A	A	change
2>	→		A		A		↑		A		←		A	A	change
3>	→		A		↑		A		←		A	A	A		change
4>	→		A		←	A	change								
5>	→		A		←	A	change								
6>	→		A		↑	A	change								
7>	→	A	A	←	A	A	change								
8>					↑	A	change								

ACT.2 DANCE

6問目はBGMがスローになってリズムを取りにくいけど、8拍でいうと1、3、5拍目にコマンドが入るカンジでOK。エクストラステージでAct.1終了時のシチョーリツが89%以下なら、チャンネル5警備ロボが出現。89%くらいで臨んですぐ90%以上に戻し、次の収録スタジオへと進もう。

	1		2		3		4		5		6		7		8
1>	↑		→		←		↓		A		A		A		change
2>	↑		→		←		↓		A		A	A	A		change
3>	↑		→		←		↓		A		A		↓		change
4>	↓		←		↑		→		A		A		A		change
5>	→		←		→		←		↓	↓		↓			change
6>	↑		↓		A		change								
7>		A		A		A	change								
8>		A		A		A	change								
9>		A		A		A	change								
10>	↑		→		←		↓		A		A		↓		change

Help Us!

NO.04
:スペースマイケル
> P.102

NO.58
:チャンネル5警備ロボ
> P.112

気になるオトコ　スペースマイケル

500年前の事件もゲーム化されていた！

現在、スペースチャンネル5局でリポーターとして活躍しているスペースマイケル。彼は時空を越えるその特殊能力であらゆる時代を自由に行き来し、スペシャルなダンスで実に多くの人々を魅了し、救済してきた、非常にすごかっこいい男だ。2499年のおよそ500年前にも、地球滅亡の大ピンチがあった。そのときも彼のダンスが世界を救ったという。1990年ころに起こったこの出来事は、なんと当時ゲーム化までされていたのだ！

マイケル・ジャクソン出演の裏話

セガスタッフが見せた『スペースチャンネル5』のデモをマイケル・ジャクソン本人が非常に気に入り、「僕もこのゲームに出たい！」と言ったことが今回のスペースマイケル登場のきっかけ。ゲームの開発がすでに終盤だったため、チョイ役しかなかったがマイケルは快諾。「HO!」や「Thank you, Ulala」といったセリフを実際に本人が吹き込んでいるという、力の入ったパートになった。　後日、マイケルからセガ9研に送られてきたサインには、「I love the game」というコメントが入っている。

『マイケルジャクソンズ ムーンウォーカー』
■セガ・エンタープライゼス
■メガドライブ
■1990年8月25日発売
■6800円

マイケルの華麗なダンスで、迫り来る敵を倒していくアクションゲーム。マイケルがステップを踏むと、敵がダンスを踊りながら倒れ、子どもたちが解放されていく。ペットのバブルスくんもバッチリ登場！　ちなみに、同名の映画まで制作されたらしい。

コントロールルーム

モロ星人がイヤというほど出てくる素敵なステージ。片っ端から解放してあげよう。ボタン連打系が多いので、指が疲れないようコントローラの持ち方を工夫してみては？

ACT.1 DANCE

モロ星人が暗闇に紛れてて、ちょっとダンスが見えにくい。でもコマンドが短いから、声だけでも十分いける。ここで使うボタンはAボタンがほとんどで注意すべきはタイミングのみ。やっかいな裏打ちも含め、ここはリズムをしっかりコピーできるかどうかを試されるActといえそう。

1>	↑						change
2>	↑		A				change
3>	A		A	A	A		change
4>	A		A	A	A	A	change
5>		A		A			change
6>	A	A		A	A		change
7>	←		change				
8>	→		change				
9>	A		change				
10>	A	A	change				
11>	A	A	A	A			change
12>	A		A	A		A	change

Help me!

NO.64
:キーボードギャル
> P.113

ACT.2 SHOOTING

ここはミスをしても問題が変わらないステージ。1問目を基本に、問題を追うごとにAボタンを押す数が増える。ほとんど左右どちらかにしかモロ星人が出現しないうえ、入力のタイミングも同じ。Aボタンを押す早さと数だけに集中しよう！　押しすぎないようにしっかりカウントのこと！

	1		2		3		4		5		6		7		8
1 >	→				A				←				A		change
2 >	→		A						←		A				change
3 >	←		A		A				→		A		A		change
4 >	←		A		A	A			→		A		A	A	change
5 >	←		A	A	A	A			→		A	A	A	A	change
6 >	←	A	A	A	A	A			→	A	A	A	A	A	change
7 >	→	A	A	A	A	A	←	A	A	A	A	A	↑	A	change

ズカン100%を目指すあなたに、オススメルート&救出ポイント

すべてのキャラクターを救出するためには、うららが進むステージと出現キャラクターをしっかり考えなくちゃいけない。そこでオススメなのが下に挙げたルート。シチョーリツをコントロールしながら進んでいこう。まず、6でシチョーリツを85%くらいに調節しつつ3周目へ。7に進んだら、そのあと75%くらいまで下げ、そのまま8に進みます。そして8終了時までに90%くらいまで上げ、9の収録スタジオルートに備えましょう。すべて完璧に救出できれば、これでもれなく100%のはず。ちなみに救出しそこねがちのウーマン、ボーイ、マン系のキャラクターは右の場所でよく見かけたりします。ご参考まで。

ウーマン、ボーイ、マン系は ここに頻出！

●リポート1
- ロビー1F・Act.1
- ロビー2F・Act.2、Act.3

●リポート2
- ビュッフェ・Act.1
- ダクト→ダストルーム・Act.2

●リポート4
- 収録スタジオ・Act.1、Act.2

★おすすめルートと目標救出人数★

クリア順	リポート名	ノルマシチョーリツ	ステージ分岐条件	サイショーシチョーリツのめやす	救出人数	キャラクタープロフィール 合計人数	キャラクタープロフィール 達成率
1	1周目リポート1	15%	－	－	20人	20人	25%
2	1周目リポート2	25%	－	－	17人	37人	46%
3	1周目リポート3	45%	－	－	8人	45人	56%
4	1周目リポート4	70%	－	85~90%くらい	14人	59人	74%
5	2周目リポート1・ロビー2Fルート	70%	90%以上	90%台をキープ	8人	67人	84%
6	2周目リポート2・ダストルームルート	70%	90%以上	85%くらい	3人	70人	89%
7	3周目リポート1・荷物仕分け室ルート	70%	80%台	75%くらい	1人	71人	91%
8	3周目リポート2・ビュッフェルート	70%	89%以下	90%くらい	1人	72人	92%
9	2周目リポート4・収録スタジオルート	70%	90%以上	－	5人	76人	100%

収録スタジオ

瞬時にいろんなタイプのセットに変化。明暗が激しくて、シューティングモードでモロ星人とチキュージンの見分けも大変！　いつもよりキモチ身を乗り出すカンジで！

ACT.1 SHOOTING

ここまで順調にチキュージンをレスキューしていれば、ここで大事なのはニュースキャスターの救出のみ。ニュースキャスターのふたりは、どんなにミスをしても最後の問題で必ず出てくるので安心っす。セットの明るい照明のせいでモロ星人の出現が見にくかったら、声を頼りに！

NO.35 :ニュースキャスター(男)
> P.108

NO.36 :ニュースキャスター(女)
> P.108

	1		2		3		4		5		6		7		8	
1 >	→		A		B		←		B				A		change	
2 >	↑		A		→		B		←				B		change	
3 >	←		B		A		↑		A		→		A		change	
4 >	↑		B		A		change									
5 >	→		B		↑	A	change									
6 >	←		B		↑	A	change									
7 >	→	A	A		←	A	A		↑		B		B		change	

ACT.2 SHOOTING

照明が暗くセットまでの距離もあり、チキュージンとモロ星人の見極めがかなり難しいステージ。さいわいモロ星人のビームガンははっきり見えるので、光っているのはAボタン、そのほかにはBボタンというカンジで対処しよう。チャンネル5職員は1・2問目ミスすれば3問目で出現！

Help Us!

NO.33
:チャンネル5受付嬢
> P.107

NO.34
:チャンネル5職員
> P.108

	1		2		3		4		5		6		7		8
1 >	←		B		A		→		B				A		change
2 >	←		B		A						↑		B		change
3 >	→		A		B		←		B		↑		A		change
4 >	←		B		A		change								
5 >	→		B		A		←				A		A		change
6 >	←		B		A		→		B		↑		A		change
7 >	←		A	A	→		A	A			↑		B		change

ACT.3 DANCE

9問目はモロ星人の踊りに惑わされて、2拍目裏「↓」と4拍目「↑」の間を実際よりも短く感じてしまいそう。10問目は、2拍目裏「↓」と4拍目「↓」の間を待ちすぎないように！　上下左右が複雑に入り交じった問題が多いので、サイアクこの譜面でコマンド確認しちゃって！

Help Me!

NO.57
:スペースカンフーマン
> P.112

	1		2		3		4		5		6		7		8
1 >	↑		↑		↑		↑		↓			↓		↓	change
2 >	↑		↓		↑		↓		↓		↓		↓		change
3 >	↑		↑		←		←		↑		↑	↑		↑	change
4 >	←		←		→		←		←	←		←			change
5 >	→		←		←		→			←		←		←	change
6 >	←		←		↓		↓		↓	↓		↓		←	change
7 >	↑		↑		→		→		↓		↓		↓		change
8 >	↑			↓		↓			↑		↑		↑		change
9 >	↓			↓			↑		↑	↑		↓			change
10 >	↓	↓		↓					↓		↓	↓		↓	change

うららの仰天リポート!?

リポート4の最後の最後でキメのシューティングに失敗すると、アンテナが倒れて番組打ち切りになってしまう。そのときのうららの「うそ!?」っていうセリフと表情は、もう最高にかわいいとのウワサ。必見!?

vs イビラ&シャイン…イビラ

警備ロボを従えたニセうららが仕掛ける、複雑なリズムのダンスバトル！　苦戦は必至!? おまけにディレクターが人質に取られてしまうという仰天ハプニングも発生っす！

ACT.1

	1		2		3		4		5		6		7		8
1>	A						change								
2>	A		←				change								
3>	A		←		↓		change								
4>	A		←		↓	↓	change								
5>	A		←		↓	↓			→				A		change
6>	A		←		↓	↓	→		→				A		change
7>	→								A						change
8>	←												A	A	change
9>		↑								A					change
10>										A	A		A	A	change

Act. 1の後半は、“間”をしっかり取れるかが勝負のカギ。とくに9・10問目の空きは「ウンウン」と口に出してきっちり数えるくらい慎重に。Act. 2はすべて裏打ち始まりなので、慌ててボタンを押し始めないようにしよう。前には半拍の「ウ」をきっちり挟んで！

ACT.2

	1		2		3		4		5		6		7		8
1>		↑	↓		↑	↓			A		A		A		change
2>		↑	↓		↑	↓	↓		A		A		A		change
3>		→	→		→	←	↓		A		A		A		change
4>		←	←		←	→	↓		A		A		A		change
5>		A		A	A	A	change								
6>		A		A	A	↑	change								
7>		A		A	A	↑			←		→		↓		change

イビラ

身長　うららとだいたい同じ
体重　うららとだいたい同じ
必殺技　うららと同じダンスを踊ること

別名：パーフェクトリポーター。視聴率を稼ぐためだけにリポートを行なう。モロ星人の技術とブランクの収拾したデータから作成された。

ジャイアントイビラ

身長　164.8モーロー（推定）
体重　10,300モロン（推定）
必殺技　ミサイル攻撃

ニセうららメカ第2号。モロ星人たちが欲望のおもむくままに制作した。超巨大愛玩メカとしてブランクによって操られている。

ここでのうららの解答は問題のすべて逆。つまりジャイアントイビラの動き・音声の逆方向に入力してからAボタンを押さなければいけない。Act. 1はハートの数が問題数を上回っているので、まずはここでルールに慣れてしまおう。ただルールは変則だけど、リズムやコマンド自体はかなり簡単。Act. 3の4問目では、BGMが止まるのでリズムをとるのがちょい難しめ。なんなら出題を口ずさみながらやってみよう。ちなみに、譜面はうららが入力するコマンドになっているので、譜面のとおりで大丈夫になってます。

★譜面はすべて
うららが入力するコマンドです。

ACT.1

	1		2		3		4		5		6		7		8	
1 >	→				A		change									
2 >	←				A		change									
3 >	→		A		A		change									
4 >	←		A		A		change									
5 >	←		A		A				→		A		A		change	

ACT.2

	1		2		3		4		5		6		7		8	
1 >	←		A		A				→		A		A		change	
2 >	↓				A		change									
3 >	↓		A		A		change									
4 >	↓		A		A		→		A		←		A		change	

ACT.3

	1		2		3		4		5		6		7		8	
1 >	←		A		→	A			↓		A	A	A		change	
2 >	↓		A		←	A			→		A	A	A		change	
3 >	→		A		↓	A			←		A	A	A		change	
4 >		↓		A		A	A	A	←	A	→	A	A	A	change	

ACT.4

	1		2		3		4		5		6		7		8	
1 >	↓				A		A		A		A		A		change	
2 >	←		A		A		A		→		A		A		A	
	↓		A		A		A				A		A		change	

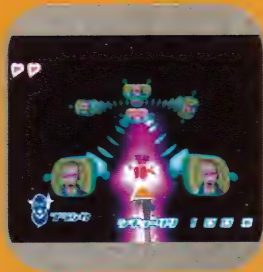
VSブランク

ついにブランクの洗脳放送発信メカが現われた！　変身すると、豪快で大胆な踊りでうららに襲いかかってくる強敵。みんなで力を合わせて、今こそ銀河最大の悪を撃て！

ACT.1

ブランクの上下左右に現れるモニタに、ブランクとうららの顔マークが映る。ブランクならAボタンビーム、うららならばBボタンビームで攻撃！　最後の11問目のコマンドの空きが、ちょっと引っかけっぽいカンジ。落ちついて1拍半をしっかり待って！

	1		2		3		4
1>	→		A		←	A	change
2>	↓		B		↑	B	change
3>	↑	A	→	A	↓	B	change
4>	←	B	↓	A	↑	A	change
5>	→	A	change				
6>	←	B	change				
7>	↑	B	change				
8>	→	A	change				
9>	↓	B	change				
10>	↑	B	change				
11>	↑					A	change

ACT 2

さあ、いよいよラスト！　でもコマンドが少なく、リズムも超簡単で、大敵は緊張感のみ!?　ただ、問題数に対してハートが少なめなので、うっかりミスには絶対に注意。ブランクTV人形態の豪快なダンスに圧倒されないで、声をしっかり聴き取って反撃！

	1		2		3		4		5		6		7		8
1 >	↓		↓		A		change								
2 >	→		←		A		change								
3 >	←		→		A		change								
4 >	↑		A		A		change								
5 >	↓		↑		A		change								
6 >	←		→		A		change								
7 >	↑		→		←		↓		A		A		A		change

ブランクTV

身長　推定37メートル（モニタ形態）／推定58メートル（人形態）
体重　推定8350キログラム（モニタ形態・人形態とも）
必殺技　洗脳ビーム、テレビ時空

テレビ時空という不思議な空間を作り出し、その中で通常の60倍にパワーアップして攻撃してくる。モニタ形態から人形態に変身可能。

モニタ形態

人形態

LAST SHOOTING!

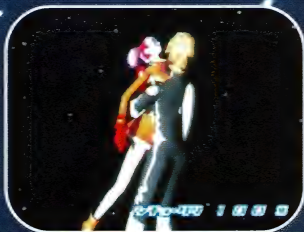
踊らされた人々、道具扱いされたリポーター、操られたモロ星人……みんなの踊りエネルギーがアンテナに集まる！　これまでのキメシューティングと同じように「チュー！チュー！チュー！」とAボタンを3回、最後はビシッとキメよう！

ブランク、最後の叫び

ブランクTVを倒したときのセリフ、1周目は「ま〜た来週〜」だけど、エクストラステージでは「お〜ぼえてろ〜」だって気付いた？　ブランクはこの後のエクストラステージの存在を示唆していたのだ！（ウソ）

Ending

モロ星人を操って事件を起こしていたのは、スペースチャンネル5局局長のブランクだった。今回の一連の騒動は、視聴率獲得のためにブランクによって意図的に引き起こされた"ヤラセ"だったのだ。

激しい攻防の末、宇宙に投げ出されたうららにジャガーがそっと手を差し伸べる。このとき彼女は、幼い頃に見たある光景を思い出す。そう、10年前のあの時にも自分を救ってくれた人がいたのだと。

ジャガーの言葉は、再びうららに勇気と希望を与えてくれた。「もうひとりじゃないぞ」。そして、みんながうららに集めてくれた熱い踊りエネルギーで、ブランクTVは宇宙の彼方へ飛び去った。

こうして長かったリポートも終了した。うららリポーターデビューの番組視聴率は、なんと前代未聞の100%！ディレクターの快活な声が銀河中にこだました。「銀河一よかったぞ、うらら！」

5
キャラ図鑑
ページの見方
NO.001
:プリン
チャンネル42のリポーター。元アイドル。19歳。AB型。裏表が激しく負けず嫌い。うららに対して必要以上に対抗意識を燃やす。親衛隊を伴って登場し、リポート中のうららにちょっかいをだしてくる。リポーター暦4年。
●リポート1
管制塔・Act.2
●リポート3
基地通路1・Act.1
上からそれぞれのキャラクター名とプロフィールを掲載。出現条件は、そのキャラクターがゲーム中のどのリポートで登場するのかを表わしています。また条件内の×印は、その場所で問題を間違えたときに出現するという意味です。

メインキャラ

キラリと光る個性を持ったリポーターたちが勢揃い！　うららは最初から登録されていて、プリンとジャガーはリポート３クリア後に、ブランクはリポート４クリア後に、それぞれ登録される。

NO.000
:うらら

チャンネル５のリポーター。入社２年目。５月30日生まれの22歳。Ｂ型。今はリポーターとしての自分の方向性すらまだハッキリ意識できていないが、いつかは「銀河一のリポーターになりたい！」と思っている。

出現場所

―

NO.001
:プリン

チャンネル42のリポーター。元アイドル。19歳。ＡＢ型。裏表が激しく負けず嫌い。うららに対して必要以上に対抗意識を燃やす。親衛隊を伴って登場し、リポート中のうららにちょっかいをだしてくる。リポーター暦４年。

出現場所

●リポート１
　管制塔・Act.２
●リポート３
　基地通路１・Act.１

NO.002
:ジャガー

宇宙海賊放送局のリポーター。35歳。真実に至るためには手段を選ばぬ危険なオトコ。神出鬼没で、銀河のあらゆる場所からゲリラ的にリポートを行なう。経歴不明。チャンネル５とは、なんらかの関係があったという噂だが……。

出現場所

●リポート２
　ビュッフェ・Act.３
●リポート３
　アステロイド地帯・Act.2
　基地中心部・Act.３、Act.４

NO.003
:ブランク

チャンネル５の局長。視聴率が上がることこそ、究極の快楽であり、また人生そのものであると言いきる男。何かと黒い噂が絶えない。局の放送システムを自由にできる立場にある。野心家にして野望家。

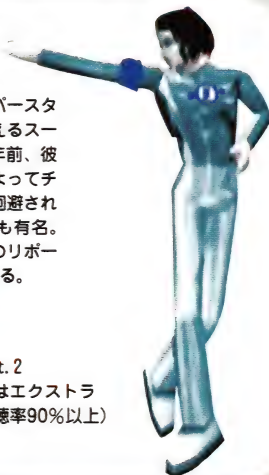
出現場所

●リポート４

NO.004
:スペースマイケル

銀河を揺るがすスーパースターにして、時空を越えるスーパーダンサー。500年前、彼の踊りエネルギイによってチキュウ滅亡の危機が回避されたことは、あまりにも有名。現在、チャンネル５のリポーターとして契約している。

出現場所

●リポート４
　重役室～廊下・Act.２
　（１周目、もしくはエクストラステージ以降で視聴率90％以上）

チキュージン

モロ星人によって踊らされてしまった、善良な一般市民。作業員などのワーカーはそれぞれの職場で、ウーマン・ボーイ・マン系の人たちはいろいろな場所で会うことができる。

NO.005 :スペースポート作業員

スペースシップ発着を円滑に行なうために働く鋼の男達！そのタフで頼もしい働きっぷりは、見ていて鳥肌が立つほどカッコイイ！　謎の宇宙人に踊らされた犠牲者第１号という、名誉（？）あるやられ役でもある。

出現場所

●リポート１
　管制塔・Act. 1
　荷物仕分け室・Act. 1

NO.006 :スペースポート作業員(肉体派)

スペースシップ発着を円滑に行なうために働いているヘラクレス達の群れ。休憩時間には、軽やかなステップで踊りながら合唱したりもする。すごく陽気。みんな歯がキレイで、笑顔になると口元から光がこぼれる。

出現場所

●リポート１
　管制塔・Act. 1
　荷物仕分け室・Act. 1

NO.007 :スペースポート作業員(長身)

スペースシップ発着を円滑に行なうためのオペレート業務を担う男達。みな「スペース事業団バスケット」の選抜選手で、そのすじでは結構有名だったりする。作業中の彼等をわざわざ写真に収めてゆく旅行客も多い。

出現場所

●リポート１
　管制塔・Act. 1
　荷物仕分け室・Act. 1

NO.008 :スペース給仕娘

スペースシップのビュッフェで働く麗しのウェイトレス。その、趣味的で、ちょっとえっちぃな格好でのサービスには、男女を問わず人気が集中。この職につくには結構な競争率の試験をパスしなければならない。

出現場所

●リポート２
　ビュッフェ・Act. 1

NO.009 :案内嬢

スペースポートのオアシス的存在。広い広い空港施設内で迷い困っている乗降客達に笑顔＆やさしいコトバをなげかけて助けてあげるのが仕事。若い案内嬢は素敵だが間違いを教えてくる率が高いので注意が必要。

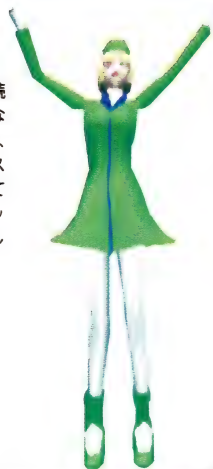
出現場所

●リポート１
　ロビー１Ｆ・Act. 1

NO.010
:搭乗係

スペースシップの搭乗手続きカウンターで業務を行なう人達。やってくる乗客の、外見から推測した年齢とスペースパスポートに記してある実際の年齢とのギャップに驚くことを密かな楽しみとしている。

出現場所

●リポート１
　ロビー２Ｆ・Act. 2

NO.011
:パイロット

ギャラクシーライン社のスペースシップ操縦をあずかる宇宙のエース達。厳しい訓練をうける過程で染み付いてしまった堅苦しい口調と雰囲気を、ピンクの制服で和らげている。つい敬礼してしまうのが共通の癖である。

出現場所

●リポート１
　ロビー２Ｆ・Act. 1 （×）

NO.012
:中年の女性

はたからみると定冠詞をつけて「ジ・おばさん」とでも呼びたくなるようなヒトにしか見えぬのだが、実はスペース秘密機関のセクソロジスト。自国のスパイに、相手国での諜報活動に役立つ最上級のテクニックを教えている。

出現場所

●リポート１
　ロビー２Ｆ・Act. 2

NO.013
:ミドリ女性

ロケ地に向かう途中のスペース女優。結構な高齢にもかかわらず、ダイエット呼吸健康法でその若さを保っている。「永遠の肉体」と呼ばれる彼女の入浴シーンは、今でも視聴率をバッチリ稼ぐことができる。中年輩男子の憧れのひと。

出現場所

●リポート１
　ロビー２Ｆ・Act. 1、Act. 2

NO.014
:プリン親衛隊

チャンネル42リポーターのプリンに（彼女が昔アイドルだったときからずっとずっと）魂を捧げ続けている少年達。局からも公認の扱いを受けていて、プリンがリポートするときには必ずバックダンサーとして後ろを固める。

出現場所

●リポート１
　管制塔・Act. 3

NO.015
:宇宙海賊（大男）

宇宙海賊チャンネルの局員にして、自由と真実を求める低音ボイスな男達。ジャガーが登場するときに渋って「ジャガー♪」と唄う、とても重要な役をまかされている。音大の声楽科を出ているらしい。

出現場所

●リポート２
　ビュッフェ・Act. 3
●リポート３
　アステロイドベルト地帯・Act. 2

NO.016
:宇宙海賊(男)

宇宙海賊チャンネルの局員にして、自由と真実を求める快活な男達。宇宙海賊ボードに乗って宇宙空間をイナヅマのように駆け抜ける。ジャガーに対して忠誠を誓っているというカンジではなく、彼を純粋に兄のように慕っている。

出現場所

●リポート3
アステロイドベルト地帯・Act. 2

NO.017
:宇宙海賊(女)

宇宙海賊チャンネルの局員。普段は宇宙海賊放送艇「バッドチューニング号」の操舵を担当している。ひとたびジャガーがピンチに陥るや、前線に駆け付け彼のサポートにあたる。コーラス隊の役も果たす頼りになる女性達。

出現場所

●リポート3
アステロイドベルト地帯・Act. 2

NO.018
:整備員

スペース豪華客船「ハイパーボルト号」に乗り込んでいる整備員。第42回東ギンガ整備コンテストで団体優勝したこともある、不屈の集団。キメ言葉は「貴女の機体も整備します」

出現場所

●リポート2
ダストルーム・Act. 2

NO.019
:整備員(肉体派)

スペース豪華客船「ハイパーボルト号」に乗り込んでいる整備員。その偏執的なまでの整備へのこだわりで、乗客の安全を保証する。備品ボックスには「改造禁止」とかかれた貼紙がしてある。

出現場所

●リポート2
ダストルーム・Act. 2

NO.020
:整備員(長身)

スペース豪華客船「ハイパーボルト号」に乗り込んでいる整備員。趣味は宇宙金属パイプを用いて楽しむスペースバンブーダンス。「バンブー！バンブー！」などと叫びながら仕事をしている姿をよく目にするコトができる。

出現場所

●リポート2
ダストルーム・Act. 2

NO.021
:スペース担任の先生(男)

オロオロするのが得意。一人っ子でお母さんに甘やかされて育ったせいもあってか（？）、なんか頼りなさ最高潮ってカンジがする。宇宙遠足で生徒の引率をしている真っ最中。

出現場所

●リポート2
パノラマ展望台・Act. 3

NO.022
:スペース小学生(赤ワンピ)

スペース小学生にしてスペース奨学生。クラス一成績が良く、将来は銀河一プログラマーになりたいと思っている。ひそかに同級生のツノ君を好いているのだ。

出現場所

●リポート 2
　パノラマ展望台・Act. 2

NO.023
:スペース小学生(ミドリ)

宇宙のどこかにいるといわれている伝説のドラゴンを真剣に探している。今回の宇宙遠足でも、展望台から目をまんまるくしてドラゴンの影を探していた。いつか出会えるといいねいいね!

出現場所

●リポート 2
　パノラマ展望台・Act. 2

NO.024
:スペース小学生(ツノ)

エド時代頃からあるといわれている幻の食べ物、ワンタンが大好き。小学生ながらファッションにはうるさく、自慢のツノヘアーをいつも、銀河ヘアサロン「カリスマン」でカットしているナマイキくん。学級委員をしている。

出現場所

●リポート 2
　パノラマ展望台・Act. 2

NO.025
:スペース小学生(ピンク)

かわいい顔して冒険が大好き。今回うららに助けられることになるとはつゆ知らず、将来は、なんか冒険っぽいカンジがする職業「スペースリポーター」になりたいなあ、なっちゃおうかしら? と考えている。ペットは宇宙イグアナ。

出現場所

●リポート 2
　パノラマ展望台・Act. 2

NO.026
:赤青ストライプ女性

高校の卒業旅行でカニ座星雲に行こうと、ロビー2Fで友達と待ち合わせしているところで、今回の事件に巻き込まれた。派手な服のわりに存在感は薄いらしく、待ち合わせた友達になかなか気付いてもらえなかった。

出現場所

●リポート 1
　ロビー1F・Act. 2
　ロビー2F・Act. 1

NO.027
:スチュワーデス

インフィニティーライン社の宇宙国際線スチュワーデス。ピンクの制服が旅行者に大人気である。「俺の仕事は遊ぶ事だ!」等と叫ぶゲームプロデューサーの夫がなかなか家にかえってこないのが悩みといえば悩み。でも幸福。

出現場所

●リポート 1
　ロビー2F・Act. 1

NO.028
:スペースシップクルー(男)

「ハイパーボルト号」の乗務員。宇宙中を飛び回る彼等は、いろんな星の情報通である。

出現場所

●リポート 2
　コックピット・Act. 1、Act. 2

NO.029
:スペースシップクルー(女)

「ハイパーボルト号」の乗務員。主にオペレーター業務を果たしている。20歳前後の若い女の子が多く、コックピット内はおしゃべりや笑い声がたえない。

出現場所

●リポート 2
　コックピット
　Act. 1（×）
　Act. 2(エクストラステージ以降)

NO.030
:リポーター「タチバナ」

チャンネル01のリポーター。本名「タチバナシンイチロウ」魂は繊細そのもの。常識家にして勤勉家。ベテラン。魔法の絨毯タイプの宇宙艇に乗る。

●リポート 3
　アステロイドベルト地帯・Act. 1

NO.031
:リポーター「88マン」

チャンネル88所属の、最新型超AIを搭載したリポーターロボ。リポートするために作られた鋼の身体で、あらゆる現場にゴゴッゴウ!! キカイだが熱いココロは理解できる（らしい)。足漕ぎタイプの不思議な宇宙艇に乗る。

出現場所

●リポート 3
　アステロイドベルト地帯・Act. 1

NO.032
:ミドリ少年

ちょっと生意気なお洒落少年エックス。年上の女性に強く憧れていて、同年代には全くもって興味を示さない。彼のラブラブターゲットは24～29歳である！

出現場所

●リポート 1
　ロビー1F・Act. 2

NO.033
:チャンネル5受付嬢

どんなときでも素敵なスマイルを振りまける大変な才能の持ち主。日々、たくさん訪れる見学者達の対応でへとへとになっている。局内には結構ファンがいるとか。

出現場所

●リポート 4
　収録スタジオ・Act. 2

NO.034
:チャンネル5職員

がんばってたのしいばんぐみをつくっています。でもあまりしちょうりつがかせげずになんぎしています。ここはうららにがんばってもらうしか！　とおもっています。しばらくおまちくださいがめんにもでているのはぼくだよ！

出現場所

●リポート4
収録スタジオ・Act. 2（×）

NO.035
:ニュースキャスター(男)

チャンネル5の看板報道番組のキャスター「SUSUKI」。アナウンス部一般報道チーム所属。うららと同期で、たまに一緒に遊びにいったりする。芸術一家の長男。実家は、スペース写真館をひらいている。

出現場所

●リポート4
収録スタジオ・Act. 1

NO.036
:ニュースキャスター(女)

チャンネル5の看板報道番組のキャスター「VALALA」。アナウンス部一般報道チーム所属。名前が似ているため、うらら宛てのメールが間違って届くコトが多い。昔一時代を築いた女子アナ。

出現場所

●リポート4
収録スタジオ・Act. 1

NO.037
:ウーマンブラック

スペースモードデザイナー。新たな布を求めて銀河中旅する女。その鋭い審美眼は、氷の眼と恐れられている。カモフラージュの為にいつもサングラスを着用。

出現場所

●リポート1
ロビー2F・Act. 2
●リポート2
ビュッフェ・Act. 1
ダクト～ダストルーム・Act. 2
●リポート4
収録スタジオ・Act. 1、Act. 2

NO.038
:ウーマンホワイト

ダンナをこよなく愛する、新婚主婦。趣味は料理とショッピング。最近はお菓子作りにも目覚めた為に体重が増えてきた。ダイエット中。

出現場所

●リポート1
ロビー1F・Act. 2
ロビー2F・Act. 1
●リポート2
ビュッフェ・Act. 1
ダクト～ダストルーム・Act. 2
●リポート4
収録スタジオ・Act. 1

NO.039
:ウーマンブルー

スペース巫女。幼い頃からの修行で宇宙神通力に通じているとされる。占いを生業としている。またスペース霊媒もできるというふれこみだが、真偽のほどはさだかではナイ。

出現場所

●リポート1
ロビー1F・Act. 2
ロビー2F・Act. 2
●リポート2
ダクト～ダストルーム・Act. 2
●リポート4
収録スタジオ・Act. 1、Act. 2

NO.040
:ウーマンピンク

スペースナイトキャバレーで働く踊り子。口は悪いが根はやさしいらしい。皆に秘密で捨てイヌを飼っている。本当の愛を探しに、旅に出ようかどうか悩んでいるようないないような心持ちで毎日を過ごしている。

出現場所

- リポート1　ロビー1F・Act. 2
- リポート2　ビュッフェ・Act. 1／ダクト～ダストルーム・Act. 2
- リポート4　収録スタジオ・Act. 1、Act. 2

NO.041
:ウーマンライトブルー

闇から闇へ、滅多にその姿を見せることなく活動する冷たく美しいスペース暗殺者「K」。何処の組織に属するのか、一匹狼なのか、そのバックボーンは全く掴めていない。常に水色を着用している。謎が謎呼ぶ秘密レディ。

出現場所

- リポート1　ロビー1F・Act. 2／ロビー2F・Act. 1、Act. 2
- リポート2　ビュッフェ・Act. 1／ダクト～ダストルーム・Act. 2
- リポート4　収録スタジオ・Act. 2

NO.042
:ウーマンインレッド

スペースヒッピーな物を取り揃えているショップ「スペイシー・ザ・ヒッピー」の店員。趣味は瞑想。禁煙の為にハーブチューイングガムをいつも噛んでいる。

出現場所

- リポート1
  ロビー1F・Act. 2
  ロビー2F・Act. 2
- リポート2
  ビュッフェ・Act. 1
  ダクト～ダストルーム・Act. 2

NO.043
:ウーマンイエロー

チームフェロモンのリーダーにしてスペースバー「ハニーポッド」のオーナー。銀河中のフェロモン発信基地である。昼と夜の顔を持ち、その妖しさと麗しさは銀河一と囁かれている。ファンを通り越した信者が多数存在する。

出現場所

- リポート1　ロビー1F・Act. 2
- リポート2　ビュッフェ・Act. 1／ダクト～ダストルーム・Act. 2
- リポート4　収録スタジオ・Act. 1、Act. 2

NO.044
:ボーイイエロー

25つ児。最新のスペーステクノロジーを駆使した結果、不妊症の夫婦に25人の子供が産まれた。銀河中で話題になった子供の一人である。現在、8才のやんちゃ盛り暴れたい盛りで、お母さんは少しだけ手をやいている。

出現場所

- リポート1　ロビー1F・Act. 2／ロビー2F・Act.1（×）、Act. 2（×）
- リポート2　ビュッフェ・Act. 1（×）／ダクト～ダストルーム・Act. 2（×）
- リポート4　収録スタジオ・Act1（×）、Act. 2（×）

NO.045
:ボーイブルー

スペースエリート塾の学生。銀河を動かすひと握りのエリートになるべく、小さい頃から親元を離れて勉学にいそしんでいる。時々みせるさびしげな笑みに同情するとタイヘンナコトになるので注意が必要。

出現場所

- リポート1　ロビー1F・Act. 2／ロビー2F・Act. 1（×）・Act. 2
- リポート2　ビュッフェ・Act. 1（×）／ダクト～ダストルーム・Act. 2（×）
- リポート4　収録スタジオ・Act. 1（×）

NO.046 :ボーイレッド

迷子常習犯。やさしいお姉さんが大好きで、構ってほしさにいつも迷子になる。おっちょこちょいでよくぶつかったり、転んだりして生傷が絶えない。結構な甘えんぼうさん。

出現場所

●リポート1
ロビー2F・Act.1（×）、Act.2（×）
●リポート2
ビュッフェ・Act.1（×）
●リポート4
収録スタジオ・Act.1（×）、Act.2（×）

NO.047 :マンパープル

スペース新体操選手。全銀河大会で初めてスペースウルトラCを決めて優勝したのは4年前のコト。現在はひざを痛めて引退、コーチとしての道を歩んでいる。密かに来年の大会でカムバックを狙っているらしいが……。

出現場所

●リポート1　ロビー1F・Act.2（×）／ロビー2F・Act.1（×）
●リポート2　ビュッフェ・Act.1（×）／ダクト～ダストルーム・Act.2（×）
●リポート4　収録スタジオ・Act.2（×）

NO.048 :マンブルー

その甘いマスクと巧みな話術で銀河の女性達をおとす、スペース結婚サギ師。逮捕歴こそまだないものの、ちょっぴりキケンでデンジャラスなので注意が必要。

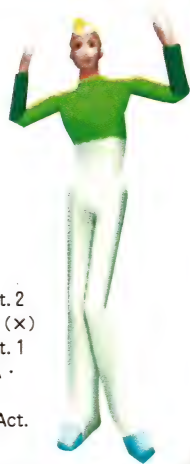
出現場所

●リポート1
ロビー1F・Act.2（×）
ロビー2F・Act.2（×）
●リポート2
ビュッフェ・Act.1（×）
ダクト～ダストルーム・Act.2（×）
●リポート4
収録スタジオ・Act.1（×）、Act.2（×）

NO.049 :マングリーン

今、銀河で超ハヤリのスペースクラブの店員。人間離れした風貌と、何で栄養をとっているのだかわからぬ不健康さが、そこはかとなくイイ雰囲気。太陽の光線がキライ。

出現場所

●リポート1　ロビー1F・Act.2（×）／ロビー2F・Act.2（×）
●リポート2　ビュッフェ・Act.1（×）／ダクト～ダストルーム・Act.2（×）
●リポート4　収録スタジオ・Act.1（×）、Act.2（×）

NO.050 :マンバイ

スペース化粧品セールスマン。商品サンプル以外の余分な物は携帯しない。その営業スマイルトークは若奥様、大奥様に大人気で、売り上げも北銀河販売地区のトップ。旧家の一人娘と縁談がまとまりかけている。

出現場所

●リポート1　ロビー1F・Act.1
●リポート2　ビュッフェ・Act.1（×）／ダクト～ダストルーム・Act.2（×）
●リポート4　収録スタジオ・Act.1（×）、Act.2（×）

オドリビト

助けるとオリジナルダンスを披露してくれるダンスな人たち。そのソウルフルな踊りは一見の価値あり！　ダンスモードで踊らされてるけど、うららのハートがなくなると救出することは不可能。

NO.051 :スペース犬

人に隷属することに疑念を持つ「あたらしい犬」の一派。でも、皮を剥いてもらった茹でトマトをもらうのと、首の後ろをなでてもらうのが好きで好きで好き。そのあたりがカレのココロの葛藤……。犬兄弟がたくさんいる。

出現場所

●リポート1
荷物仕分け室・Act. 3

NO.052 :スペースレスキューポリス

銀河全体を統括する、現在の警察と消防の2役をこなす機関に属する隊員。あまり役に立たない集団なのだが、その無骨なヘルメットと色付きゴーグルの下の素顔にはすっごい美形が多いためか、世間からの評判は決して悪くはない。

出現場所

●リポート1
管制塔・Act. 1、Act. 2
●リポート2
ダストルーム・Act. 1

NO.053 :スペースニホン人

観光好き。燃える激写魂。旅先で出会った風景をココロよりもフィルムに焼きつけることを優先してしまう人達。常に気密服を脱がないのは、恥ずかしがり屋さんだから。愛用カメラで、フラッシュ＆フラッシュ!!

出現場所

●リポート1
ロビー1F・Act. 3

NO.054 :スペースおばあちゃん

伝説のバンド『スキャンティーンズ』のギター兼ボーカルとして活躍していた。まだまだ元気で、スペースヒッピー達と一晩中踊ったりする。嫁からは、そんな人達と遊ばないで下さい＆無茶しないで下さいと注意されることしきり。

出現場所

●リポート2
ビュッフェ・Act. 2
（エクストラステージ以降）

NO.055 :スペースシップキャプテン

夢のスペース豪華客船『ハイパーボルト号』の艦長。その尊大にして威厳のある立ち振る舞いと、脊髄反射のごとき判断力により、クルーからは絶大なる信頼を寄せられている。密かに気に入っているコトバは「何もかも懐かしい……」

出現場所

●リポート2
コックピット・Act. 2

NO.056
:スペースサラリーマン

この世に存在するあらゆる物品をあつかう超巨大商社のエージェント。銀河中を飛び回るカレは、たまに「時間がワタシを追い掛けてくるのか？それともワタシが時間を追い掛けているのか？」などとつぶやく。妻がすき。

出現場所

●リポート１
ロビー１Ｆ・Act.２（×）
ロビー２Ｆ・Act.３
（視聴率89％以下）

NO.057
:スペースクンフーマン

俳優。元格闘家。その優雅な舞いから繰り出す必殺の『流星キック』で数々の挑戦者を退けた強者。現在はアクション映画を中心に活躍する一方、料理番組のレギュラーを数多く持つ主婦達のアイドル。

出現場所

●リポート４
収録スタジオ・Act.３

NO.058
:チャンネル５警備ロボ

局内を見張る100まん馬力のスーパーロボット。通常時は頭部のみで浮遊、局内を巡回している。緊急時にはあらゆる場所に収納されている胴体部分と合体、速やかに事態収拾にあたる。

出現場所

●リポート４
重役室～廊下・Act.２
（エクストラステージ以降、視聴率89％以下）

NO.059
:スペーススーパーモデル

スペースコレクション（スペコレ）に過去15年間連続出演している超人気モデル。世代を越えて今をときめき続けている。年齢による衰えを全く感じさせない為、実はアンドロイドではないかとの噂もある。男より女の子が好き。

出現場所

●リポート２
ビュッフェ・Act.２（１周目）

NO.060
:ハードセクシーマン

銀河一、セクシーな男「KEN」。ときめくボディ、ムラサキ色の世界。カレの「太陽より熱い視線」と「蜂蜜より甘い吐息」によるダブルアピール攻撃を受けてメロメロにならぬ地球人はいない。それほどまでに、セクシー。

出現場所

●リポート１
ロビー２Ｆ・Act.３
（視聴率90％以上）

ガッキビト

助けると、得意の楽器をかき鳴らして喜ぶ。移動シーンのBGMが格段に盛り上がることウケアイ。オドリビト同様、ほとんどの人がダンスモードで踊らされているので、ハートがなくなるまえに救出！

NO.061 :ギターマン

スペースギターをかきならす楽器ビト「JUN」。プリン親衛隊のひとり。その奇蹟の旋律で人々の魂を震わせる。実は髪をのばしたいと思っているのだ（でもプリンは長髪がキライと言っているので実行はしない）。ギャギャーン！

出現場所

●リポート1
管制塔・Act. 3

NO.062 :ブラスマン

スペースサックスを吹きまくる楽器ビト。宇宙海賊のひとりでもある。彼が演奏を始めると、いろいろな宇宙小動物が集ってくる。ひそかにメジャーレーベルよりデビューしていたりする。

出現場所

●リポート2
ビュッフェ・Act. 3

NO.063 :タイコマン

チキュウの太鼓にえらく感銘を受け、その虜となってしまった宇宙人、楽器モロ。密かに毎日みっちり練習している。すごい勢いで太鼓を叩きまくるゾ。太古マンではナイので注意が必要。

出現場所

●リポート3
基地通路2・Act. 1

NO.064 :キーボードギャル

オルガン音色のショルダーキーボードで、素敵な旋律を弾いて弾いて弾きまくる楽器ビト。その正体は、特別音楽番組に出演する為にチャンネル5に来ていたところを事件にまきこまれた、天才少女キーボーディストなのだ。

出現場所

●リポート4
コントロールルーム・Act. 1

モロセイジン

モロ星人はすべてのリポートに登場するが、救出できるのはリポート４でのみ。うららの光線銃がデラックスAボタンビームを放つとき、モロ星人たちの洗脳は解け、仲間になってくれるのだ！

NO.065 :パーモロ(パープル)

すピリチュアル。空中に浮くものをみるとボーっとしてしまう。風船に異常な興味を示す。モロ星人の中で唯一予知能力をもってるらしいのだが、仲間からはあまり信じてもらえていない。やんわりとえっちだ。

出現場所

●リポート４
　重役室～廊下・Act. 1
　コントロールルーム・Act. 2
　収録スタジオ・Act 1、Act. 2

NO.066 :レッモロ(レッド)

おこりっぽくってあわてもの。意外にも小動物が大好きで、スペースシップのダクトで見つけた宇宙ネズミを持って帰ってペットにしちゃうほど。でもなかなか、なついてくれないので少し悲しいらしい。なんとなくえっちだ。

出現場所

●リポート４
　重役室～廊下・Act. 1
　コントロールルーム・Act. 2
　収録スタジオ・Act 1、Act. 2

NO.067 :グリモロ(グリーン)

なんだか土いじりが好きで好きな自然派。ほおっておくと意味も無く穴を掘っていたりする。宇宙人秘密基地の通路を掘ったのも実はこのコたち。でものんびりやさんなので、まだ未完成だったりするの。そこはかとなくえっち。

出現場所

●リポート４
　重役室～廊下・Act. 1
　コントロールルーム・Act. 2
　収録スタジオ・Act 1、Act. 2

NO.068 :ブルモロ(ブルー)

クールでインテリ、体温の低い技術者タイプ。踊らせビームは彼等が開発した(らしい)。かなりえっちだという情報が入ってきている。

出現場所

●リポート４
　重役室～廊下・Act. 1
　コントロールルーム・Act. 2
　収録スタジオ・Act 1、Act. 2

NO.069 :イエモロ(イエロー)

ちょっとドジないたずらっコタイプ。心のむくまま気のむくままに振る舞うのが得意。踊らせビームで撃ち合いゴッコをして遊んでたりする。確信的にえっちだ。

出現場所

●リポート４
　重役室～廊下・Act. 1
　コントロールルーム・Act. 2
　収録スタジオ・Act 1、Act. 2

NO.070
:ピーモロ(ピンク)

ちょっと内気でさみしんぼう。やわらかいものを触っていると心が落ち着くらしく、気が付くとなにかやわらかいものを触っている。さみしさがつのるといきなり背後から抱きついてきて、みんなをビックリさせる。でもえっちなの。

出現場所

●リポート 4
重役室〜廊下・Act. 1
コントロールルーム・Act. 2
収録スタジオ・Act 1・Act. 2

NO.071
:リーダーモロ

襲撃の最前線にて下っぱの宇宙人を引率する。勝手きままな部下達とおこりんぼうの上司の間で、なんだかとても苦労している。ワルモノ風な外見からは想像しにくいが、かなりの照れ屋さんにして相当のえっち者。

出現場所

●リポート 4
コントロールルーム・Act. 2
収録スタジオ
キメSHOOTING

NO.072
:ボスモロ

宇宙人の親分。謎の衝動にかられて今回の踊りによる侵略を計画立案、そして遂行している。自重が負担になっているのか(?)ひざが弱点のようだ。そしてとてもくすぐったがりやである。てれびを見るのが大すき。

出現場所

出現場所
●リポート 4
コントロールルーム・Act. 2
収録スタジオ
キメSHOOTING

ボスキャラ

モロ星人の恐るべき科学力によって作られた、侵略舞踏メカたち。各リポートの最後に登場し、うららの行く手を阻んでくる。さまざまな攻撃を仕掛けてくるやっかいな強敵ばかり！

NO.073
:ココ☆タピオカ

侵略舞踏メカ第一号。リポート1の発射台に登場。巨大な「むらさピンク」の身体を持つ。角から発するリングビームと体内に格納しているラインダンスメカ（正式名称イエローサブモロン）による攻撃はかなり手強い。

出現場所

●リポート1
ロケット発射台

NO.074
:モロリ～ナ♥

スペース豪華客船襲撃のために宇宙人が送り込んだ「ちょっとえっちぃな舞踏メカ」触手や舌で、うららを攻めて攻めて攻めまくる！スペース小学生を捕らえているので、攻撃の際には注意が必要。

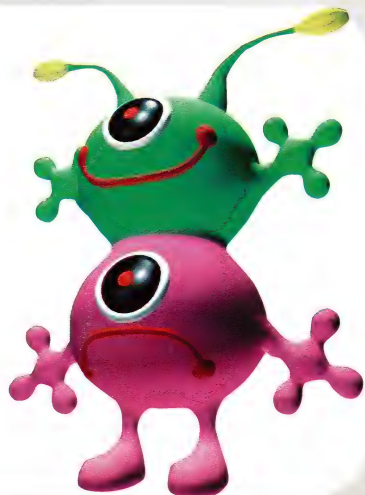
出現場所

●リポート2
パノラマ展望台

NO.075
:モロリン！モンロー！

主人公がリポート3の秘密基地内部にて遭遇する双児の最強舞踏メカ。モニタの中から登場し3段変形により次々とその姿をかえながら攻撃してくる。とても独りでたちむかえる相手ではないようだが……。

出現場所

●リポート3
基地中心部

NO.076
:イビラ

うららの能力を研究して作成されたパーフェクトリポーターメカ。視聴率を稼ぐためのみにリポートを行なう。チャンネル5の警備ロボを従えてバトルを挑んでくる。なかなかの強敵。

出現場所

●リポート4
　メインアンテナ室

NO.077
:ジャイアントイビラ

チャンネル5の局長「ブランク」が操る超巨大愛玩メカ。ディレクターの乗った宇宙中継艇アストロビート号を人質にしている。音声の指示とは逆方向に入力してからAボタンを押さないと有効な攻撃にならない。

出現場所

●リポート4
　メインアンテナ室

NO.078
:ブランクTV

チャンネル5局長「ブランク」の操る洗脳放送発信メカ。ジャイアントイビラの中身、ブランクの正体（?）。局のシステムの一部を流用したこのメカは、銀河の隅々まで洗脳放送を配信することができる。

出現場所

●リポート4

Ulala's swinging report show

Coming Soon!

うらら快進撃、止まらず！

アメリカにもぎゅんぎゅん進出!?

ついに、ニホンが誇るぎゅんぎゅんリポーター・うららが世界に飛び出す！　なんとドリームキャスト『スペースチャンネル５』の全米リリースが正式決定。もうすでにアメリカっこの注目度も上昇中で、あまりの人気ぶりにゲームを飛び出して本物のテレビキャスターとして起用されちゃうかも？　なんてウワサも。さらにニホンでも次の『リポートショウ』のケハイがぎゅんぎゅんするし、このまま世界中を「GYUN-GYUN」旋風に巻き込んじゃうのか～!?　まだまだ、うららの『Swinging report show』から目が離せないカンジです！　ということで……、

チャンネルはそのまま！
Stay tuned！

Thanks

スペースチャンネル5
ぎゅんぎゅんBOOK

●編集制作
株式会社レッカ社
関屋智子
軽部裕介

中田宏之
谷水輝久（株式会社双葉社）

●文
後藤勝
蒲地美樹

●装丁・本文デザイン
山田タロウ（フリフリカンパニー）

●イラストレーション
中澤美帆

●写真
殿村誠士
大沢誠

●進行管理
豊田耕（design-office-OURS）

●協力
株式会社セガ・エンタープライゼス

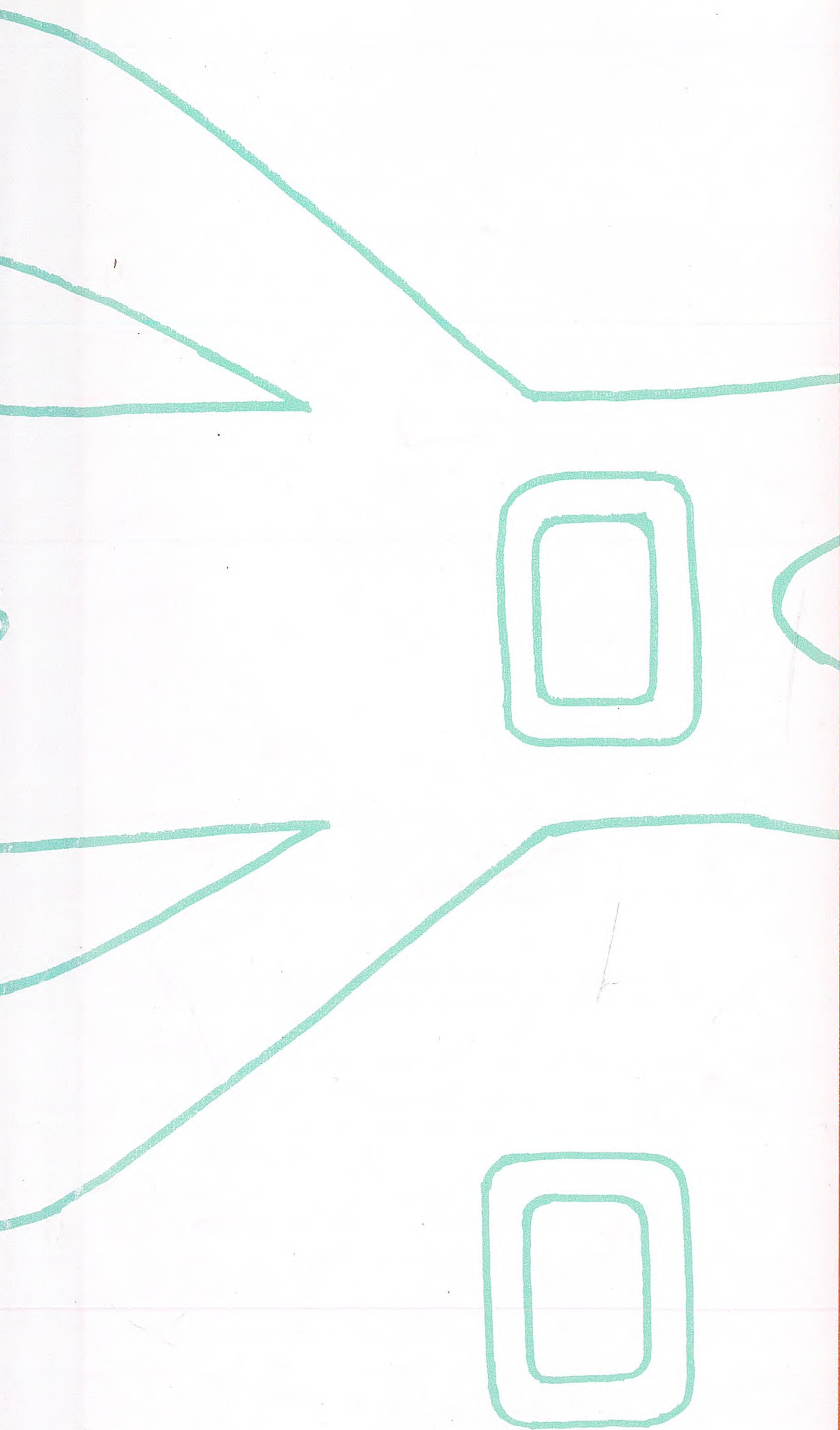
発行者
諸角 裕

発行所
株式会社双葉社
〒162-8540 東京都新宿区東五軒町3番28号
振替 00180-6-117299

印刷所
株式会社リクルートコンピュータパブリシング
三晃印刷株式会社

定価・発行日はカバーに表示してあります。
ゲームの内容についての電話でのお問い合わせは、いっさい受け付けておりません。
ご了承ください。

ISBN4-575-16207-8 C0076

スペースチャンネル5
ぎゅんぎゅんシール
5
Space Channel 5
スペースチャンネル5
Space Channel 5
5
スペースチャンネル5

スペースチャンネル5
ぎゅんぎゅんBOOK

定価：本体1300円＋税

2000年4月5日　第1刷発行

編　著／レッカ社
発行者／諸角　裕
発行所／株式会社双葉社

〒162-8540
東京都新宿区東五軒町3-28